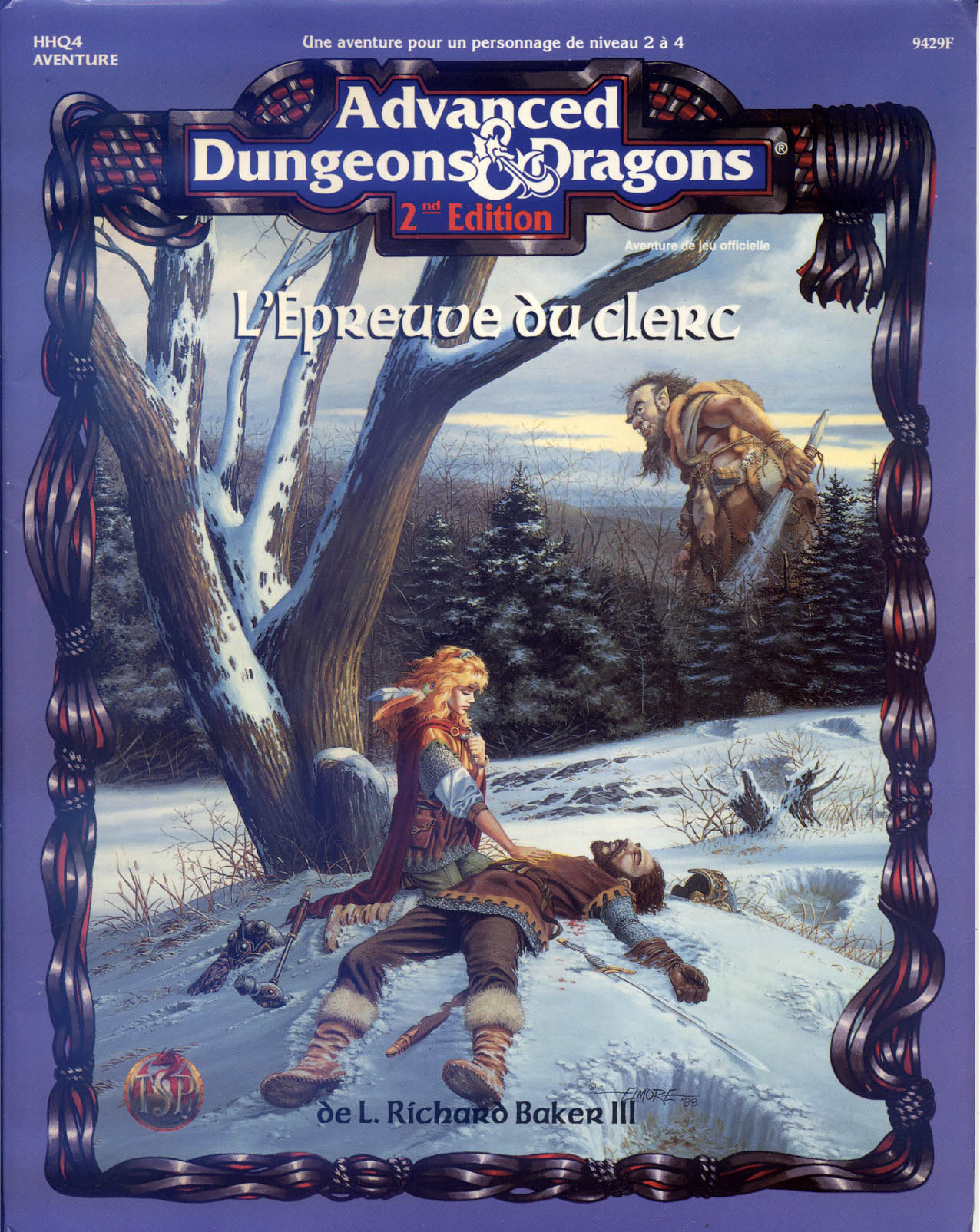


HHQ4
AVENTURE
Une aventure pour un personnage de niveau 2 à 4
9429F
Advanced Dungeons & Dragons®
2nd Edition
Aventure de jeu officielle
L'Épreuve du clerc
de L. Richard Baker III
TSR
ELMORE '89

Pommeville

Tertre du Magicien
Chemin du Magicien
Route de l'Ouest
Route des Collines
Route du Commerce
la Chaussée de Pierre
Allée du Tanneur
Rue du Pré
Gué de la Volar
Pré du Marché
la Volar
Route de la Rivière
Route du Moulin
Le Cairn
Le Saut du Cerf
N

1 carreau = 10 mètres



1. Manoir du Seigneur Thomas
2. Portos le charron
3. Gwalmaï le forgeron
4. Thériault le meunier
5. Owen le soldat
6. Daria la tanneuse
7. Auberge du Griffon Vert
8. Étables d'Annelle
9. René le menuisier
10. André Argentier
11. Pierre le marchand
12. Entrepôts de Gérard
13. Maison de Nicole Théneuse
14. Sadie la boulangère
15. Chapelle de la Réflexion
16. Tour de Réginald
17. Cimetière
18. Ruines



Les ruines
1 carreau = 1,5 mètre
VERS LE BAS
La crypte
1 carreau = 1,5 mètre
5
70 mètres
N
3
S
6
6a
VERS LE HAUT
1
VERS LE HAUT
4
S
VERS LE BAS
7
2
9
8
9a
Les catacombes
1 carreau = 1,5 mètre
11
12
VERS LE HAUT
10
La tombe de Nédrezar
1 carreau = 1,5 mètre
13
Escaliers
Échelle
Porte
Double porte
Porte secrète
Décombres
Puits
Autel/Porte secrète
Sarcophage
Fosse recouverte
Statue
Pilier



L'Épreuve du clerc

de L. Richard Baker III

Révision : Andrew Schub
Illustration de couverture : Larry Elmore
Illustrations intérieures : Ken et Charles Frank
Cartographie : John Knecht
Production : Hans L. Kötz
Composition : Luis Ogg, Alejo Torres
Traduction : Isabelle Troin-Joubaud
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

L'Épreuve du clerc est une aventure en TÊTE-À-TÊTE destinée à un seul joueur et un MAÎTRE DE DONJON. Elle peut être incluse dans une petite campagne, ou permettre à un personnage prêtre d'acquérir une expérience supplémentaire hors du groupe d'aventuriers dont il fait partie. *L'Épreuve du clerc* peut même être jouée par tout un groupe de personnages-joueurs ; mais dans ce cas, le MD ne devra pas leur permettre de trouver autant d'alliés que décrit plus loin.

Ce scénario convient à un PJ prêtre entre le 2ème et le 4ème niveau. Un clerc aura le maximum de chances de sortir victorieux de cette aventure — si le PJ est un prêtre spécialisé, il faut au moins qu'il soit en mesure de repousser les morts-vivants. De plus, ses Sphères et son profil doivent lui laisser le choix entre plusieurs types d'armes, d'armures et de sorts.

Des personnages-joueurs d'autres classes peuvent se lancer dans cette aventure. Un paladin de niveau suffisant pour repousser les morts-vivants aurait de bonnes chances de s'en sortir ; les PJ d'autres classes devront être au moins de 4ème niveau pour compenser leur absence de capacités en la matière.

Alliés et mercenaires

La clé de cette aventure réside dans la quantité d'hommes de main et d'alliés potentiels disponibles à Pommeville. Un personnage agissant seul aurait tôt fait de se laisser submerger par les problèmes ; alors qu'un PJ qui engagerait deux ou trois hommes d'armes et rassemblerait une force de frappe efficace augmenterait sa puissance de combat (et ses chances de survie) de façon exponentielle. Le MD doit bien faire sentir au joueur que réclamer de l'aide ou louer les services de quelqu'un est non seulement permis, mais vivement encouragé. Après tout, l'une des principales qualités des clercs est leur capacité d'organisation et de travail en groupe.

À certains moments, le MD devra incarner tout un groupe de PNJ, possédant chacun des capacités et des traits de caractère spécifiques qui le rendent unique. Dans un scénario comme celui-ci, les PNJ tiennent une place beaucoup plus importante que dans un scénario destiné à un groupe de joueurs. Dernière recommandation (mais pas la moindre) : laissez néanmoins le PJ prendre toutes les décisions et décider de la tournure des événements.

Résumé pour le MD

L'Épreuve du clerc commence au moment où le PJ arrive à Pommeville après une longue journée de voyage. C'est une petite ville paisible, située dans une région relativement civilisée, et dont le MD ne doit pas hésiter à changer le nom s'il veut l'inclure dans son propre monde de campagne. La ville et ses habitants sont décrits en détails dans les pages suivantes.

Tout se déroule très normalement jusqu'à la tombée de la nuit. Au moment où la lune se lève, la ville devient la proie d'un phénomène terrifiant : les morts se relèvent et commencent à arpenter les rues en massacrant tout ceux qu'ils croisent. Cette première scène est décrite dans le chapitre un, **Une nuit en ville**.

Au lever du soleil, les zombis retournent en clopinant dans leurs tombes. Dans le chapitre deux, **Une grave situation**, le PJ mène l'enquête sur les événements de la nuit précédente et recrute des alliés susceptibles de l'aider. Une exploration du cimetière lui révèle l'existence d'un temple secret caché sous la ville.

Ce temple est un endroit maléfique ; dans un de ses caveaux, le héros découvre les restes de l'ancien grand prêtre. Il est évident qu'ils ont été dérangés récemment. En poussant ses investigations plus loin, le PJ découvre que le sceau qui emprisonnait jusque là le mal contenu dans le temple a été brisé. Pour sauver Pommeville, il doit absolument le restaurer — mais son élément crucial, le Sceptre d'Astara, a disparu.

Dans le chapitre trois, **Le sceptre disparu**, le PJ commence sa quête. Le MD peut modifier le scénario pour ajuster la difficulté de cette épreuve à son ou ses joueurs. Le passage le plus dangereux est celui où le PJ doit s'aventurer dans la campagne à la recherche de l'antre d'une lamie. Il apprend également toutes sortes de choses concernant l'histoire du temple et les problèmes survenus à Pommeville.

Après avoir vaincu la lamie et récupéré le Sceptre d'Astara, le PJ pourra enfin retourner à l'ancien temple. Dans le chapitre quatre, **Conclusion**, il tente de restaurer le sceau. Bien sûr, le mal rampant sous la ville a développé ses forces pendant que le PJ cherchait un moyen de le détruire...

La véritable histoire

Des siècles auparavant, Pommeville était le site d'un temple dédié à une divinité des ténèbres. Le grand prêtre de ce temple était un clerc puissant et maléfique du nom de Nédrezar, dont les serviteurs contrôlaient la région environnante.

Nédrezar aspirait à devenir une liche, afin de préserver ses pouvoirs au-delà de la mort. Durant le processus de transformation, il fut trahi par un de ses lieutenants qui voulait s'emparer de son pouvoir. Son âme fut faite prisonnière d'un crâne de cristal, et son corps enterré. La transformation échoua, et Nédrezar ne devint jamais une liche.

Les diverses factions du temple se lancèrent alors dans une lutte pour le pouvoir qui les affaiblit toutes. Quelques années plus tard, les forces armées d'un royaume bon des environs attaquèrent le temple et le détruisirent. L'évêque Astara Cœurpur, qui accompagnait l'armée, découvrit la crypte secrète de Nédrezar. Il réalisa la nature du mal qui y reposait, et empêcha les hommes du roi de s'emparer du crâne de cristal. Puis il consacra le site et plaça un sceau sacré sur la porte de la crypte, afin d'y emprisonner le mal à jamais.

Les années passèrent, et la ville de Pommeville crût sur les ruines du temple. Ses habitants ne connaissent pas grand-chose de la sombre histoire de la région. Il y a une semaine, un clerc nommé Gilles est arrivé à Pommeville à la recherche du temple. Il suivait la piste de l'évêque Astara telle que rapportée dans les livres d'histoire du royaume voisin, ce qui lui permit de découvrir les restes du temple. Lui et ses compagnons y pénétrèrent et brisèrent étourdiment le sceau en s'emparant du Sceptre d'Astara. Puis ils repartirent sans se douter de ce qu'ils avaient déclenché.

Mais ils n'allèrent pas loin. S'il veut rendre l'aventure plus facile, le MD peut très bien placer Gilles à Pommeville ou à Arden, où le PJ pourra rapidement le dénicher. Sinon, lui et ses compagnons sont tombés dans l'embuscade d'une lamie quelques kilomètres au nord de la ville, et ont été soit capturés soit tués.

Le sceptre une fois déplacé, Nédrezar s'éveilla et chercha à s'échapper de sa tombe par tous les moyens. Maintenant, il a besoin de l'énergie de créatures vivantes pour rompre son emprisonnement ; c'est pourquoi il anime des zombis, afin que ceux-ci lui ramènent des victimes.

Pommeville s'étend à l'ombre d'un monticule de roches sombres appelé le Cairn. Le Cairn surplombe la Volar, un torrent de montagne vif et profond que l'on peut traverser en cet endroit. Une vieille route, connue sous le nom de Chaussée de Pierre, enjambe la Volar dans l'ombre du Cairn, et beaucoup de voyageurs et de caravanes l'empruntent pour traverser la ville.

Histoire

La ville est beaucoup plus ancienne que la plupart de ses habitants ne le pensent. Pendant des siècles, la Chaussée de Pierre a permis aux marchands et aux soldats de contourner le Cairn. Cette région a toujours été habitée par des gens qui cultivaient la terre ou tenaient des auberges pour accueillir les marchands de passage. Les royaume voisins y ont parfois posté des garnisons ou construit des camps de prisonniers.

Il y a environ 240 ans, un temple maléfique fut édifié sur le Cairn. Son clergé s'allia avec des monstres et des nobles ambitieux des royaumes voisins, et il fut le théâtre de nombre de choses atroces pendant les 40 années suivantes. Après la chute du grand prêtre Nédrezar, il fut détruit lors d'une série de batailles qui ravagèrent la région.

Pendant quelques dizaines d'années, les habitants évitèrent soigneusement les ruines du temple et le gué de la Volar. Puis, comme la guerre s'estompait dans les mémoires, une nouvelle génération de fermiers et de chasseurs s'aventura de nouveau dans la région. Pommeville fut fondée le long de la rivière il y a environ 170 ans. Depuis, elle n'a cessé de grandir et prospérer.

La ville

Vous trouverez un plan de Pommeville à l'intérieur de la couverture de ce scénario. Elle est entourée par des champs et des vergers cultivés par les habitants des fermes environnantes. L'agglomération elle-même est assez petite, et sa population totale ne compte guère plus de 300 personnes (fermes extérieures y comprises).

La plupart des gens du pays gagnent leur vie grâce à l'agriculture, ou en servant les caravanes qui passent le long de la Chaussée de Pierre. Pommeville est assez réputée pour ses pommes et ses poires, et ses champs produisent du grain, des légumes, de la viande et des produits laitiers en abondance.

Les habitants de Pommeville sont des gens ouverts et amicaux ; le royaume est en paix depuis bien des années, et ils n'ont aucune raison de se montrer soupçonneux ou hostiles à l'égard des étrangers. Tant que les voyageurs gardent l'épée au fourreau et dépensent de l'argent, ils sont les bienvenus dans l'enceinte de la ville.

En théorie, Pommeville est administrée par le Seigneur Thomas Avergnon, qui agit au nom du Baron Gérard Lemieux. En pratique, le Seigneur Thomas laisse les villageois se gouverner eux-mêmes. Ces derniers élisent un maire tous les trois ans ; le maire actuel est une exploitante agricole très populaire du nom de Nicole Théneuse.

1. Le Manoir du Seigneur Thomas. Ce propriétaire terrien est un noble vieillissant qui coule des jours paisibles dans sa retraite. C'est un gentleman amical mais très digne, qui aime parler du temps qu'il fait et de ses pommiers. On le trouve généralement armé d'une paire de ciseaux, en train d'émonder et d'élaguer les arbres de son verger.

Sa femme est morte quelques années auparavant, et il n'a qu'un seul enfant : sa fille Cérène, une femme d'une trentaine d'années, intelligente et volontaire, ayant étudié les arcanes. Elle passe le plus clair de son temps dans la capitale, mais rend actuellement visite à son père.

Le Seigneur Thomas emploie un maître d'hôtel nommé Stéphane, un jardinier nommé Elias, deux femmes de chambre nommées Lisa et Elise, et loue parfois les services d'un couple d'agriculteurs pour l'aider durant les semailles ou les moissons. Sa maison est confortable, bien tenue et très solide : une fois barricadée, elle pourrait décourager n'importe quel assaut — sauf s'il était mené à l'aide d'un bélier.

Thomas et ses employés aideront le PJ de leur mieux dès l'apparition des problèmes ; mais ils ne sont que des villageois de niveau 0 ne possédant ni armes ni armures (bien que le manoir contienne cinq boucliers et deux épées longues). Par contre, Cérène peut constituer une alliée potentielle.

2. Portos le charron. Portos vit dans une vaste et confortable maison attenante à son atelier. À l'intérieur de ce dernier, plusieurs chariots, roues et pièces détachées gisent sur le sol à divers stades de fabrication ou

de réparation. Portos lui-même est un homme bourru d'environ 35 ans. Il est trapu et arbore une barbe noire et broussailleuse. Il partage sa maison avec sa femme Maria, qui semble être la seule personne envers laquelle il fasse des efforts de politesse. Le couple a quatre jeunes enfants.

3. Gwalmaï le forgeron. Gwalmaï est un ancien journalier qui a beaucoup voyagé avant de s'installer à Pommeville. Dans sa boutique règne un désordre impressionnant, et lui-même semble souvent quelque peu absent. En dépit des apparences, c'est un forgeron très compétent. Il vit seul, mais courtise actuellement Rosalie, une des filles d'Owen.

Son échoppe contient plusieurs marteaux et lames pouvant être utilisés comme des armes. Le forgeron lui-même est un guerrier honnête et (pour quelque argent) un allié potentiel.

4. Thériault le meunier. Thériault est l'un des hommes les plus riches de la ville. C'est un homme jovial d'environ 50 ans, dont les réserves de bonne humeur semblent inépuisables. Il a bâti le moulin de ses propres mains 25 ans auparavant, et il le maintient toujours en parfait état de marche. Son épouse, Edna, est une femme aux joues rebondies qui partage sa joie de vivre et son amour des légendes.

5. Owen le soldat. Owen est un soldat en retraite qui est venu s'installer à Pommeville quelques années auparavant pour se faire fermier. Ses terres se situent à quelque distance au sud de la ville ; mais il les cultive seul, sans aucune aide. C'est un homme grand, au visage impassible, qui ne prononce jamais deux mots si un seul peut suffire. Sa femme Yvonne, avec laquelle il a eu trois filles, entretient leur maison.

Owen cache une cotte de mailles et une épée sous son lit, mais il ne se battra que pour défendre sa maison ou ses voisins.

6. Daria la tanneuse. On peut trouver diverses peaux et fourrures suspendues à sécher devant cette maison. L'odeur puissante qui s'en dégage indique clairement le métier de leur propriétaire, une femme gracieuse et énergique du nom de Daria. S'étant retrouvée jeune veuve dix ans auparavant, elle apprit ce métier pour subvenir à ses besoins et à ceux de son fils Robert (maintenant âgé de 12 ans).

7. L'Auberge du Griffon Vert. Le Griffon Vert est l'un des plus grands bâtiments de la ville ; c'est une auberge confortable qui attire la clientèle de tous les voyageurs passant le long de la Chaussée de Pierre. Sa salle commune sert de lieu de réunion à tous les villageois, qui s'y retrouvent par douzaines dans la soirée pour savourer une chope de bière et une chanson ou une histoire.

Le propriétaire du Griffon Vert est un petit homme massif nommé Georges Marsette, dont la famille se transmet l'auberge de génération en génération. Il est assisté par sa femme Audrey, son jeune frère Marco et la famille de ce dernier. Les filles de Georges et les jeunes fils de Marco travaillent à l'auberge en tant que femmes de chambre et garçons d'écurie, tandis qu'Audrey fait office de cuisinière.

L'auberge comporte huit chambres à louer au premier étage. Elles sont petites, mais bien entretenues et confortables. Georges les loue pour 1 po la nuit, ou 5 po la semaine. Trois d'entre elles sont occupées actuellement : l'une par une marchande nomade du nom de Shanna Blanchaille, une autre par un moine errant nommé Frère Nicolas, et la dernière par le Capitaine Miles, de l'armée du roi.

Le Frère Nicolas, Shanna et le Capitaine Miles sont tous des alliés potentiels pour le PJ.

8. Les étables d'Annelle. Ce vieux bâtiment usé par les ans est en assez piteux état, et les chevaux que l'on y trouve sont de qualité moyenne à très inférieure. Annelle est une femme entre deux âges, au tempérament quelque peu vicieux. Elle emploie deux jeunes garçons d'écurie, les fils de fermiers des environs.

9. René le menuisier. René Maraud est un vieil artisan qui vit seul dans sa petite maison impeccablement entretenue. Il évite les gens, et passe ses journées à travailler le bois. Dans sa jeunesse, il fut un guerrier et un chasseur formidable ; mais il refusera de s'allier avec le PJ.

10. André Argentier. André est un joaillier et un orfèvre capable de fabriquer toutes sortes d'objets utiles ou décoratifs. C'est un quinquagénaire frêle et chauve, qui

vit avec sa femme Annette et leurs quatre jeunes enfants. Sa gentillesse n'a d'égale que sa timidité. Il a un jeune apprenti musclé du nom de Lars, dont le PJ pourrait éventuellement louer les services.

11. Pierre le marchand. Le magasin de la ville est tenu par Pierre Quantril, un homme d'environ 40 ans, dédaigneux et bourré de préjugés. Il fournit les caravanes et les fermiers des environs, et possède toutes sortes de marchandises en stock. On peut lui acheter la plupart des vêtements, pièces d'équipement et aliments mentionnés dans le *MdJ*, qu'il vend 10% de plus que les prix normaux. Les armes ne sont pas très demandées ; aussi il ne vend que des dagues, des arcs, des flèches et des billes de fronde — ainsi que de petits marteaux, des haches, des couteaux, des faucilles, des barres à mine et autres outils qui peuvent éventuellement faire office d'armes.

La femme de Pierre est morte peu de temps auparavant, mais il a deux jeunes fils qui l'aident au magasin.

12. Les entrepôts de Gérard. Plusieurs grands entrepôts et un petit bureau servent de locaux commerciaux à Gérard, un vieux marchand dur en affaires qui loue ses bâtiments à des négociants extérieurs à la ville, afin que ceux-ci puissent y entreposer des biens et des marchandises. Ces derniers temps, les affaires se font rares, et Gérard n'est pas à prendre avec des pincettes. En cachette, il entrepose dans un coin un stock d'armes pour le compte d'un autre marchand : soit 10 cottes de mailles, 30 armures annelées, 20 boucliers, 40 lances et 20 épées courtes. Il sera possible de le persuader de s'en défaire pour le bien de la ville, à condition que le PJ découvre leur existence auparavant.

13. La maison de Nicole Théneuse. C'est une élégante demeure bâtie à flanc de colline, et qui surplombe le reste de la ville. De la vallée, on peut apercevoir ses jardins et ses colonnes imposantes. Nicole Théneuse est une femme sérieuse d'environ 45 ans, qui possède d'immenses champs et vergers à l'extérieur de la ville. Elle est veuve et n'a pas d'enfants, mais vit avec son jeune frère Terence et la famille de celui-ci. Un maître d'hôtel et deux bonnes les aident à entretenir la maison.

Nicole est quelqu'un de calme et qui sait écouter les autres ; mais elle fait preuve d'un tempérament conservateur et sceptique. Terence est un jeune homme plein d'allant qui a passé plusieurs années à courir l'aventure aux quatre coins du continent. C'est un allié potentiel pour le PJ.

14. Sadie la boulangère. Sadie est une femme âgée qui a pris sa retraite. Elle ne cuisine plus que pour son propre plaisir, et ne vend ses tourtes et son pain que lorsqu'elle a besoin d'un peu d'argent. Elle vit seule dans sa petite maison.

15. La Chapelle de la Réflexion. *Remarque importante :* Cette chapelle est dédiée à la divinité du PJ. Elle est utilisée par les voyageurs et quelques-uns des habitants de la ville. C'est le Frère Montrel, un prêtre de la même confession que le PJ, qui s'en occupe. Frère Montrel est un très vieil homme qui subvient à l'entretien du temple grâce à la générosité de certains villageois. Il est très content de recevoir un prêtre ami, et aidera celui-ci de son mieux. La principale ressource du temple est sa bibliothèque, qui renferme de nombreux ouvrages relatifs à l'histoire et aux légendes de la région ; mais le PJ n'aura probablement pas besoin de les consulter avant que le scénario ne soit déjà bien engagé.

16. La tour de Réginald. Réginald Bâtonrune est le sage et le magicien de la ville, un vieil homme très doux mais qui déteste toute forme de désordre ou de chaos. Ses talents de mage ne sont plus ce qu'ils étaient, mais il peut tout de même apporter une aide précieuse au PJ.

17. Le cimetière. Les habitants de Pommeville y enterrent leurs morts depuis plus de 150 ans. Le PJ ne devrait malheureusement pas tarder à se familiariser avec cet endroit…

18. Les ruines. La plupart des habitants de Pommeville n'ont pas la moindre idée de leur emplacement. Mais de légères traces de pas se mêlent au sommet du Cairn ; cet endroit est très populaire chez les gamins et les amoureux du village. La végétation a recouvert la plus grande partie des ruines, si bien qu'elles sont pratiquement invisibles depuis le village.

Alliés et mercenaires

La plupart des habitants de Pommeville sont des villageois de niveau 0, qui n'éprouvent aucun désir de se joindre au PJ dans quelque entreprise périlleuse que ce soit. Toutefois, ce dernier pourra recruter un certain nombre de PNJ pour l'aider à lutter contre la menace que représente Nédrezar. Le joueur ne doit pas se sentir obligé de s'adjoindre ces PNJ, mais il aura de bien meilleurs chances de sauver Pommeville s'il est assez sage pour le faire.

CÉRÈNE AVERGNON (M4) : Humaine ; CA 5 (*bracelets de défense CA 6*, Dex) ; VD 12 ; pv 10 ; #AT 1 ; Dég 1d4 + 1 (*dague +1*) ; For 9, Dex 15, Con 10, Int 17, Sag 13, Cha 13 ; AL LB ; TAC0 19 (18).

Compétences martiales : Dague.
Compétences diverses : Étiquette 13, Équitation 16, Herboristerie 15, Histoire Ancienne 14.
Sorts : *Charme-personnes, toucher glacial, protection contre le mal, sphère enflammée, lévitation.*

Équipement : Vêtements d'équitation, cape, bourse contenant des composantes de sorts, livre de sorts, *bracelets de défense CA 6, dague +1, baguette de projectiles magiques* (17 charges), *potion de soins*.

Cérène est une femme hautaine et autoritaire, qui a l'habitude de tout diriger. Elle se montre parfois glaciale, mais au fond d'elle, elle recèle beaucoup de sagesse et de compassion. Elle n'acceptera d'aider le PJ que s'il lui semble certain que la ville court un danger sérieux et immédiat ; par contre, une fois qu'elle se sera impliquée dans l'aventure, elle ira jusqu'au bout. Si elle voit le PJ commettre un acte stupide ou faisant preuve de lâcheté, elle n'hésitera pas à souligner cette faiblesse et à prendre la direction des opérations. Elle préfère éviter le combat physique.

GWALMAÏ LE FORGERON (G1) : Humain ; CA 4 (cotte de mailles et bouclier) ; VD 12 ; pv 9 ; #AT 1 ; Dég 1d8 +3 (épée longue ; For) ou 1d4 ; For 18/14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 8, Cha 12 ; AL N ; TAC0 20 (18 avec son bonus de Force).

Compétences martiales : Épée longue, arbalète, marteau, dague.
Compétences diverses : Ferronnerie 18, Allumage de Feu 7, Armurier 8

Équipement : Cotte de mailles, bouclier, heaume, épée longue, arbalète légère, 12 carreaux normaux et 4 carreaux à tête d'argent, bottes, cape, outre, 6 torches, briquet à silex, corde de 15 mètres.

Avant de devenir forgeron, Gwalmaï était un homme d'armes et un mercenaire. Il n'évoque jamais son expérience militaire, car les groupes au sein desquels il a combattu ne choisissaient pas toujours leurs causes très judicieusement. C'est un homme calme et taciturne, qui évitera de se trouver impliqué dans les problèmes de la ville, à moins que le PJ ne lui donne un argument financier suffisant pour le faire. Gwalmaï acceptera de louer ses services pour 2 po par jour ; il se peut qu'il se joigne au groupe gratuitement si le PJ sait faire appel à son sens des responsabilités d'une manière particulièrement persuasive.

LARS, L'APPRENTI ORFÈVRE (G0) : Humain ; CA 8 (armure de cuir) ; VD 12 ; pv 5 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme ; For 16, Dex 13, Con 10, Int 9, Sag 7, Cha 13 ; AL NE ; TAC0 20.

Compétences martiales : Dague, massue, arbalète.
Compétences diverses : Orfèvrerie 10, Jeu 13, Maîtrise des Animaux 6.

Équipement : Armure de cuir, cape, dague, massue, sac à dos, outre, flasque de vin.

Lars est une jeune brute musclée qui ne cesse de harceler les plus jeunes et les plus faibles que lui. S'il entend dire que le PJ rassemble un groupe d'aventuriers pour sauver Pommeville, il insistera pour se joindre à lui afin d'impressionner ses concitoyens et de leur prouver qu'il est un héros. Malheureusement, il ne se soucie que de lui-même. Il abandonnerait les autres membres du groupe à un sort horrible sans aucun regret, si cela devait lui permettre de se remplir les poches d'or. Il ne prévoit pas de trahir le groupe à dessein ; c'est juste la pomme pourrie dans le panier.

Capitaine Miles (G3) : Humain ; CA 1 (*armure de plates +1*, bouclier) ; VD 12 ; pv 25 ; #AT 1 (3/2 avec une épée bâtarde) ; Dég 1d8 + 4 (*épée bâtarde +1*, For, spécialisation) ; For 17, Dex 9, Con 15, Int 13, Sag 12, Cha 14 ; AL NB ; TAC0 17 (13).

Compétences martiales : Épée bâtarde (spécialiste), dague, arbalète, lance.
Compétences diverses : Sens de l'Orientation 13, Héraldique 13, Équitation 15, Pistage 12.

Équipement : *Armure de plates +1*, bouclier, heaume, arbalète lourde, 20 carreaux, *épée bâtarde +1*, 2 dagues, cape avec capuchon, lanterne, flasque d'huile.

Le Capitaine Miles est un officier de l'armée du roi, qui traverse Pommeville pour se rendre au lieu de sa prochaine affectation. C'est un homme droit et honnête, qui ne quittera pas Pommeville avant d'être sûr que tout danger est écarté. Il est prêt à suivre les ordres de la personne qu'il pensera la plus qualifiée en matière de morts-vivants. Il conçoit tout en termes militaires, se référant aux villageois sous le terme d'"auxiliaires amicaux" et aux zombis sous celui de "troupes d'assaut ennemies".

Frère Montrel (P2) : Humain ; CA 10 ; VD 6 (âge) ; pv 5 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme ; For 6, Dex 10, Con 7, Int 13, Sag 14, Cha 14 ; AL LB ; TAC0 20 (-1 à cause de sa Force).

Compétences martiales : Bâton, fronde.
Compétences diverses : Premiers Secours 13, Histoire Ancienne 12, Histoire Locale 14.
Sorts : *Bénédiction, soins des blessures légères, lumière, protection contre le mal.*

Équipement : Robes, symbole religieux, bâton.

Le Frère Montrel s'occupe de l'Autel de la Réflexion ; il appartient au même ordre religieux que le PJ. C'est un vieil homme plus très vigoureux, mais qui possède toujours un esprit lucide et acéré. Il voudra accompagner le PJ et l'aider à combattre le mal qui menace Pommeville ; mais il est évident qu'il est physiquement trop fragile pour mener à bien une telle entreprise. Il aidera le PJ de toutes les façons possibles : soins, sorts gratuits, accès à la bibliothèque du temple, etc.

Frère Nicolas (P1) : Humain ; CA 10 ; VD 12 ; pv 8 ; #AT 1 ; Dég 1d6 +1 (masse, For) ; For 16, Dex 11, Con 16, Int 10, Sag 14, Cha 9 ; AL LB ; TAC0 20.

Compétences martiales : Masse, fronde.
Compétences diverses : Maîtrise des Animaux 13, Cordonnerie 11, Histoire Locale 9, Religion 14.
Sorts : *Soins des blessures légères, détection du mal, lumière.*

Équipement : Robes, sandales, sac à dos, une semaine de rations, outre, symbole religieux.

Frère Nicolas est un jeune moine robuste. Il appartient à un ordre religieux nomade, dont les membres arpentent le royaume en aidant les gens qu'ils rencontrent en route. Il est très calme, rougit facilement et s'efforce d'éviter la plupart des interactions sociales. Si le MD le désire, Frère Nicolas peut appartenir à la même religion que le PJ ; mais ce n'est pas nécessaire — il suivra volontiers tout prêtre d'un niveau supérieur au sien et suffisamment charismatique, à partir du moment où leurs deux religions ne seront pas diamétralement opposées. Le PJ n'a qu'à lui demander son aide pour qu'il la lui accorde.

Réginald Bâtonrune (M6) : Humain ; CA 7 (*anneau de protection +3*) ; VD 9 (âge) ; pv 14 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme ; For 10, Dex 12, Con 9, Int 18, Sag 14, Cha 13 ; AL LB ; TAC0 19.

Compétences martiales : Dague, bâton.
Compétences diverses : Histoire Ancienne 17, Langues Anciennes 18, Lecture/Écriture 19, Connaissance des Sorts 16, Herboristerie 16.
Sorts : *Compréhension des langues, détection de la magie, amitié, sommeil, invisibilité, connaissance des alignements, protection contre le mal — rayon de 3 mètres, suggestion.*

Équipement : Robes, cape, bâton, bourse contenant des composantes de sorts, livre de sorts, dague d'ar-

gent, *potion de vol, potion de soins, anneau de protection +3, baguette de feu* (12 charges).

Réginald est un vieux sage et alchimiste qui passe le plus clair de son temps le nez enfoui dans des ouvrages poussiéreux au sommet de sa tour. Il aime beaucoup faire profiter les autres de son savoir (c'est-à-dire radoter pendant des heures), et accueille chaleureusement tous ses visiteurs. Il est très populaire parmi les enfants du village, qui lui réclament constamment de leur faire des démonstrations de vraie magie. Les adultes de Pommeville considèrent Réginald comme un vieil homme un peu excentrique, mais totalement inoffensif.

Réginald sera heureux d'aider le PJ de son mieux ; mais comme le Frère Montrel, son passé d'aventurier est loin derrière lui. Il en est conscient, et si jamais il accompagne le PJ il évitera toute sorte de conflits ou d'efforts physiques. Montrel et Réginald sont les meilleurs amis du monde, mais ils passent leur temps à se lancer des piques l'un à l'autre.

Shanna Blanchaille (V5) : Demi-elfe ; CA 4 (*armure de cuir +1*, Dex) ; VD 12 ; pv 18 ; #AT 1 et 1 ; Dég 1d6 +1 (*épée courte +1*) ; For 13, Dex 17, Con 8, Int 13, Sag 10, Cha 15 ; AL CB ; TAC0 18 (17 avec l'épée, 20 avec la dague).

Compétences martiales : Épée courte, dague, arbalète légère.
Compétences diverses : Estimation 13, Déguisement 13, Funambulisme 17, Acrobatie 17, Équitation 13, Natation 13.
Talents de voleur : Vol à la tire 50%, crocheter des serrures 40%, trouver/désamorcer des pièges 40%, mouvement silencieux 45%, se cacher dans l'ombre 40%, détecter des bruits 35%, grimper 90%, lire des langues inconnues 5%.

Équipement : *Armure de cuir +1, épée courte +1*, dague, vêtements d'équitation, ceinture avec outils de voleur, outre.

Shanna est une jeune demi-elfe, vive et séduisante, qui se fait passer pour une marchande nomade. Il lui arrive effectivement d'acheter et de revendre des marchandises, mais la majeure partie de ses revenus provient de ses activités de voleuse. Elle pense que ce n'est que justice de voler les gens qui peuvent supporter une perte, et croit fermement que le meilleur larcin est celui qui passe totalement inaperçu.

Shanna évitera de s'impliquer dans les problèmes de Pommeville, pensant que lutter contre des zombis ne relève pas de sa compétence. Elle insistera sur le fait qu'elle n'est "qu'une marchande" ; mais pourra se rallier au PJ après avoir constaté l'efficacité de celui-ci contre les morts-vivants.

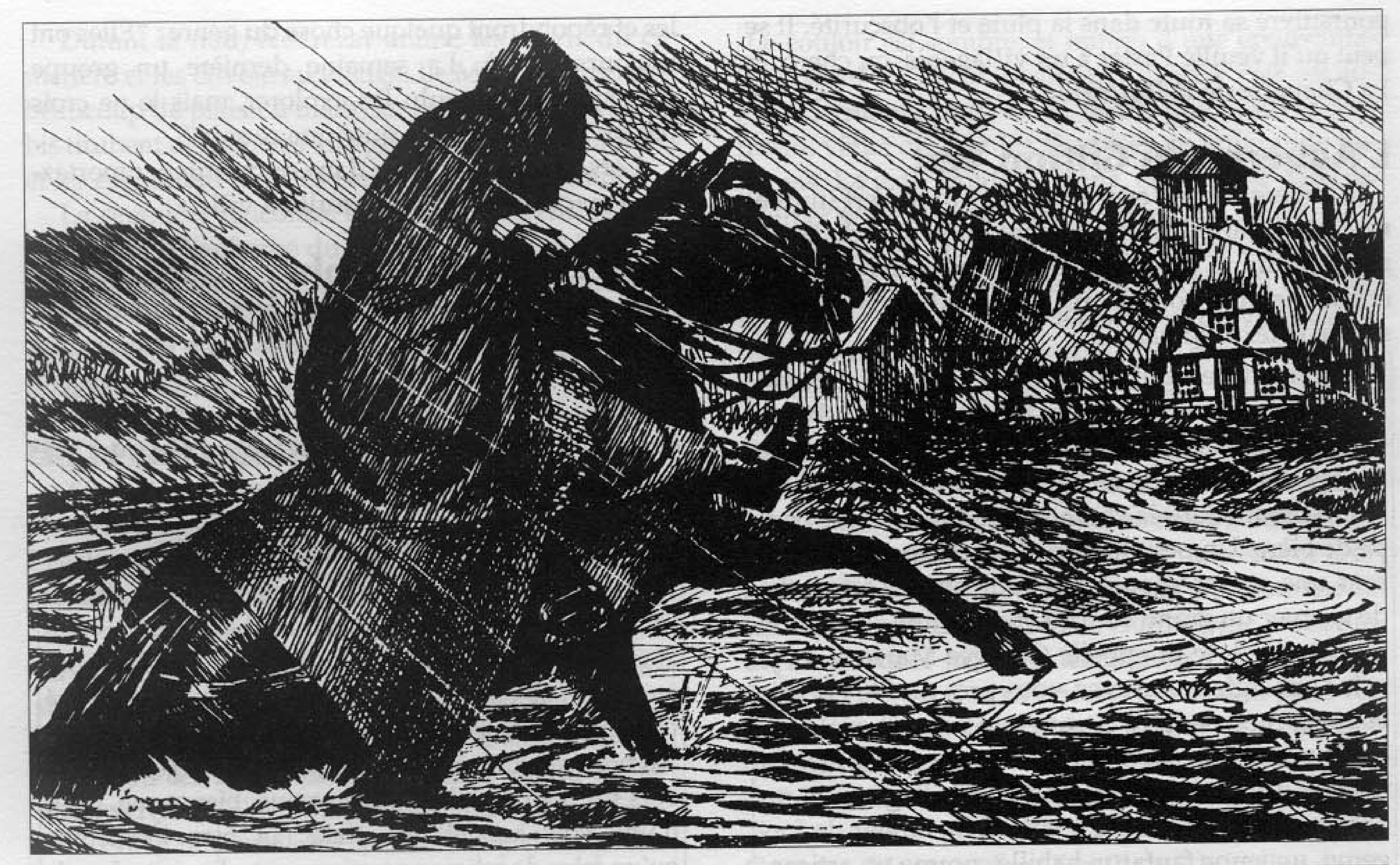
Terence Théneuse (R3) : Humain ; CA 6 (armure de cuir cloutée, *cape de protection +1*) ; VD 12 ; pv 29 ; #AT 1 et 1 ; Dég 1d8 +3 (hache de bataille, For) et 1d6 +4 (*hache +1*, For) ; For 18/38, Dex 13, Con 15, Int 13, Sag 14, Cha 10 ; AL NB ; TAC0 18 (17 avec la hache de bataille, 16 avec la *hache +1*).

Compétences martiales : Hache de bataille, hache, dague, arc long.
Compétences diverses : Pistage 15, Équitation 17, Sens de l'Orientation 15, Chasse 13, Connaissance des Animaux 13, Alpinisme.
Talents de rôdeur : Se cacher dans l'ombre 20%, mouvement silencieux 27%, espèce ennemie : orques.

Équipement : Armure de cuir cloutée, *cape de protection +1*, bottes, arc long, carquois contenant 20 flèches légères, hache de bataille, *hache +1*, dague, sac à dos, une semaine de rations, outre.

Terence est en quelque sorte le héros du coin. Étant le plus jeune fils de la famille Théneuse, il put passer toute son adolescence à errer dans les bois qui entourent Pommeville, et finit par devenir un rôdeur talentueux. Il lui arrive de s'absenter plusieurs jours d'affilée, pendant lesquels il patrouille dans les environs. Il est devenu célèbre dans la région après avoir tué quatre orques qui attaquaient une ferme voisine.

Terence est un individu joyeux et plein d'allant qui s'entend bien avec tout le monde. Ses facéties et son attitude dissimulent de grandes capacités de combat. Il aidera le PJ si celui-ci le lui demande.



L'Épreuve du clerc commence au moment où le PJ arrive à Pommeville. Le MD devra inventer une raison pour l'amener là ; le PJ peut par exemple avoir été appelé par un temple lointain, être venu rendre visite à des parents ou amis, ou être en train d'exécuter une mission complètement indépendante (transporter un message, rechercher un sage, ou n'importe quoi d'autre). La seule chose importante est que le MD fournisse au personnage-joueur une excuse valable pour traverser Pommeville.

Lorsque vous êtes prêt à commencer, lisez au joueur le texte suivant :

> Tu as passé la journée à traverser les collines et les champs de la Vosgone, une région paisible qui a été unifiée des générations auparavant. Il t'est déjà plusieurs fois arrivé de passer par là au cours de tes pérégrinations. Le ciel gris et les averses froides de ce début de printemps t'ont accompagné toute la journée, et tu n'aspires plus qu'à un repas chaud et un lit douillet.

> Tu chemines sur une très vieille route appelée Chaussée de Pierre. Au moment où la nuit tombe, tu es en train de descendre vers une vallée boisée qui mène au gué de la Volar et au village de Pommeville. Tu es fatigué et tu as froid ; ce serait un bon endroit pour passer la nuit. La Volar est froide et son courant rapide ; tu fais franchir le gué à ton cheval et tu entres dans Pommeville. C'est une communauté prospère, et tu peux distinguer des maisons et des boutiques de chaque côté de la route. Une colline abrupte et boisée, sur laquelle sont perchées des ruines envahies par le lierre, surplombe la ville.
>
> Tu aperçois la lumière bienveillante d'une auberge, éclairant une enseigne sur laquelle figure un griffon vert fièrement dressé. Il y a peu de gens dans les rues, mais tu peux entendre de nombreux bruits de conversation et de vaisselle à l'intérieur de l'auberge.

Le héros peut faire ce qu'il veut, mais n'hésitez pas à l'encourager à s'arrêter à l'auberge pour y passer la nuit. Il aura de toute façon beaucoup de mal à

poursuivre sa route dans la pluie et l'obscurité. Il se peut qu'il veuille **Parler à un villageois**, ou chercher **La Chapelle de la Réflexion**.

L'Auberge du Griffon Vert

L'auberge est à l'enseigne du Griffon Vert (numéro 7 sur la carte). À un moment ou l'autre de la soirée, le PJ finira probablement par y chercher refuge et une chambre pour la nuit. Lorsqu'il y pénétrera, lisez-lui le texte suivant :

> Frissonnant de froid, tu attaches ton cheval et pénètres à l'intérieur. La salle commune de l'auberge est confortable, et une douzaine de villageois et de voyageurs sont en train d'y goûter au plaisir d'un feu rugissant dans la cheminée et d'une bonne chope de bière. Un petit homme large d'épaules, arborant une grosse moustache tombante, s'approche de toi avec un grand sourire "Bienvenue au Griffon Vert, te dit-il. Je m'appelle Georges Marsette, et je suis l'aubergiste. Asseyez-vous près du feu ; je vais envoyer mon neveu s'occuper de votre cheval."
>
> Tu prends un tabouret et examines la foule. La plupart des gens semblent être des villageois — un homme de grande taille revêtu d'un tablier de forgeron, un jeune fanfaron habillé comme un artisan, deux ou trois vieux fermiers —, mais tu repères également un couple de voyageurs : un soldat en uniforme à la fière allure, et une commerçante ou une marchande probablement demi-elfe.

Le PJ peut engager la conversation avec la ou les personnes de son choix ; mais comme Pommeville est pour l'instant un endroit très paisible, on ne lui racontera rien d'étrange ou d'alarmant. Le forgeron s'appelle Gwalmaï, l'artisan, Lars ; les deux fermiers sont Owen et un de ses voisins, le soldat est le Capitaine Miles et la marchande, Shanna Blanchaille. Tant que le PJ se conduit correctement, les clients de l'auberge répondront volontiers à ses questions et lui raconteront quelques ragots sans importance.

Si le PJ explique qu'il est clerc ou s'enquiert de l'existence d'un temple, l'un des PNJ lui parlera du Frère Montrel et de la Chapelle de la Réflexion qui se trouve un peu plus loin sur la route.

Si le PJ essaie de se renseigner sur les ruines au sommet de la colline, les clients hausseront les épaules et répondront quelque chose du genre : "Elles ont toujours été là. La semaine dernière un groupe d'aventuriers a voulu les explorer, mais je ne crois pas qu'ils aient trouvé quoi que ce soit."

Lorsque le PJ se retire dans sa chambre, reportez-vous au chapitre un : **Une nuit en ville**.

Parler à un villageois

Le PJ peut décider de frapper à une porte afin de parler avec un habitant de Pommeville. La plupart des villageois sont ouverts et amicaux, et le dirigeront soit vers la Chapelle de la Réflexion, soit vers l'auberge du Griffon Vert. Aucun d'eux ne sait quoi que ce soit à propos des ruines.

La Chapelle de la Réflexion

> Devant toi se dresse un petit temple dédié à ta divinité. À l'intérieur, tu trouves quelques bancs au bois poli et un autel très simple. Tu peux voir que les rituels ont été convenablement effectués, mais il te semble malgré tout que l'endroit n'a guère été fréquenté récemment. Au bout de quelques minutes, un prêtre âgé se dirige vers toi pour te saluer. "Bienvenue, bienvenue, dit-il d'une voix accueillante. Cela fait bien longtemps qu'un frère de religion ne m'a pas rendu visite. Je suis le Frère Montrel, et je m'occupe de cette chapelle depuis bien des années."

Le temple n'a pas d'endroit où loger les visiteurs, et Frère Montrel suggérera au PJ de se rendre à l'auberge du Griffon Vert. Il a désespérément envie de connaître les récents agissements de l'Église, et bombardera le PJ de questions au sujet d'autres membres de leur ordre — dont la plupart sont morts ou ont pris leur retraite. Si le PJ va voir Frère Montrel avant le début des événements, ils n'auront pas d'autre sujet de conversation que les derniers potins du monde extérieur.

Montrel proposera sans doute au PJ de lui montrer la bibliothèque du temple. Il sait que les ruines situées au sommet de la colline sont celles d'un temple maléfique, mais il pense que l'endroit est totalement inoffensif. Les enfants y vont souvent jouer, et ils ne leur est jamais rien arrivé. Il ne lui viendra pas à l'idée de parler du temple si le PJ ne soulève pas la question le premier.

Durant la nuit, Nédrezar anime les morts du cimetière et les envoie au village. Le MD peut prendre beaucoup de plaisir à maîtriser cette scène. Les zombis titubent derrière les villageois hurlants, paniqués, et les emportent terrifiés vers un destin inconnu.

La première rencontre est **Un réveil pénible**, qui se produit à l'auberge du Griffon Vert. Une fois que le PJ a repoussé la première vague de zombis, rendez-vous au **Retour des morts**. Cette partie du scénario prend fin lorsque les zombis battent en retraite, devant **La lumière de l'aube**.

Un réveil pénible

Au milieu de la nuit, les suppôts morts-vivants de Nédrezar se relèvent et se dirigent vers le village. Le PJ est en train de dormir paisiblement dans sa chambre lorsqu'ils s'introduisent dans l'auberge.

> Tu es réveillé par des cris dans le lointain. Tu t'assieds dans ton lit et tu dresses l'oreille ; mais pendant un moment tu ne perçois que le sifflement du vent dans les branches des arbres. Puis un hurlement perçant s'élève du couloir ; quelqu'un trébuche contre ta porte et commence à y donner des coups sourds.
>
> Tu sautes sur tes pieds au moment où la porte cède. Dans l'obscurité, tu discernes une horrible forme dégingandée qui s'avance vers toi, toutes griffes en avant. L'odeur qu'elle dégage te donne une violente envie de vomir.

Un zombi a forcé la porte de la chambre du PJ afin d'attaquer celui-ci. Notre héros n'a pas le temps de revêtir son armure, mais peut éventuellement s'emparer d'une arme et d'un bouclier (à la discrétion du MD). Il y a une fenêtre derrière son lit, et il peut s'il le désire s'enfuir par là. Mais la chambre se trouve au second étage, et il encaissera 1d6 points de dégâts des suites de sa chute.

Dans le couloir, deux zombis ont acculé Shanna dans un coin, un autre se trouve dans la chambre du Capitaine Miles, un quatrième attaque Frère Nicolas. Deux autres ont pénétré dans les appartements de l'aubergiste ; Georges et son frère Marco s'efforcent vaillamment de défendre leurs familles qui se blottissent derrière eux.

> Le couloir est sombre, et rempli d'une épouvantable odeur de décomposition. Tu peux voir les autres clients en train de se battre pour sauver leur peau, vêtus de simples chemises de nuit ou de pyjamas. La marchande, Shanna, est acculée dans un coin et se débat contre deux zombis ; à l'autre bout du couloir, tu en aperçois deux autres en train de s'en prendre à Georges et à sa famille. Tu entends également des bruits de bagarre en provenance de la chambre de Frère Nicolas ; par contre, celle de Miles est étonnamment silencieuse.

Le PJ peut se faire des alliés en aidant Shanna, ou en se ruant sur le zombi qui se trouve dans la chambre de Miles avant que celui-ci ne tue le soldat endormi. S'il demande l'aide de Nicolas ou s'efforce d'organiser la défense de l'auberge, le jeune moine lui emboîte le pas. Il n'y a pas de chronologie précise indiquant à quel moment les zombis commencent à frapper et à tuer des villageois ; le MD doit gérer cette scène au mieux pour qu'elle produise un effet dramatique maximum.

Les zombis repoussés retournent vers leur tombe.

Georges, Marco et leur famille : 8 humains de niveau 0 ; CA 10 ; VD 12 ; pv 5 (Georges et Marco) ou 2 (tous les autres) ; #AT 1 ; Dég 1d6 (massue) ; AL N ; TAC0 20.

Zombis (7) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 11 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; TA M ; AL N ; PX 65 chacun.

> Au moment où le dernier des monstres tombe, Georges pâlit et s'exclame : "C'était mon oncle ! Et là, Régil, le fermier ! On les a enterrés il y a plusieurs années !"
>
> Les survivants se détournent de la scène, horrifiés. Soudain, tu entends des hennissements de terreur en provenance de la cour de l'auberge. Georges te bouscule pour aller regarder à la fenêtre. "La ville ! Les morts marchent dans la ville ! Il y en a des centaines !"

Le retour des morts

Il est visiblement temps qu'un héros prenne la situation en main. Si le PJ se montre timide ou hési-

tant, le MD peut décréter que Georges se précipite hors de l'auberge pour intervenir, tandis qu'Audrey supplie les autres de l'accompagner. Si le PJ sort pour voir ce qui se passe, les autres PNJ le suivront.

Une centaine de zombis sont en train d'envahir les rues de Pommeville. Ils terroriseront les villageois pendant tout le reste de la nuit. Le PJ peut réagir d'un certain nombre de façons, décrites ci-dessous, ou essayer de rassembler un certain nombre d'**Alliés**.

Une fois qu'il a opté pour une solution, le MD devra lui présenter les différentes autres rencontres se produisant au cours de la nuit : **Le groupe du maire**, **Enlevés** et **La chapelle assiégée**. De plus, il pourra utiliser plusieurs fois **La soif des morts** pour maintenir le PJ dans un état d'excitation nerveuse et de terreur permanente.

Alliés

Le PJ dispose de plusieurs alliés potentiels à la fin d'**Un réveil pénible**. Ce sont :

Georges et Marco : Si on le leur demande, l'un de ces deux PNJ accompagne le personnage ; mais l'autre restera en arrière pour barricader l'auberge et veiller sur les femmes et les enfants.

Capitaine Miles : Le Capitaine a la ferme intention de sortir de l'auberge et d'aller combattre les zombis, mais il reconnaît volontiers que rassembler un petit groupe de défenseurs est une bonne idée. Si le PJ refuse de prendre la situation en main, le Capitaine Miles s'en charge, et demande au PJ de se joindre à lui pour défendre la ville.

Frère Nicolas : Nicolas veut défendre la ville, et suivra quiconque réclamera son aide. Il préférerait que le PJ prenne lui-même la situation en main, car il pense que celui-ci est le plus compétent pour traiter avec des morts-vivants.

Shanna : Il faudra une argumentation serrée pour convaincre Shanna de risquer sa vie pour défendre les villageois. Un PJ très charismatique ou particulièrement éloquent y arrivera peut-être. Mais s'il ne réussit pas à lui donner une bonne raison de se joindre au groupe, elle restera à l'auberge afin de veiller sur la famille de l'aubergiste.

Stratégies

Le PJ peut adopter plusieurs stratégies différentes pour défendre la ville contre l'attaque des zombis. S'il se sent dépassé par le chaos et la confusion environnante, le MD peut lui glisser une ou deux suggestions pour l'aider à réagir. Certaines des stratégies possibles sont :

Chasser les chasseurs : Le PJ rassemble autant de villageois que possible et tente d'exterminer les zombis. Au moment où tous sont sur le point de tomber d'épuisement, annoncez que l'aube est proche et que les morts se dirigent lentement vers l'extérieur de la ville.

Se barricader : Le PJ peut tenter de regrouper tous les villageois dans un seul endroit facilement défendable. La plupart des habitants suggéreront la chapelle ou le manoir de Thomas Avergnon. Une fois qu'ils seront tous en sécurité, une vague de zombis attaquera leur refuge.

Fuir : Le PJ peut tenter de mettre les gens en sécurité en faisant évacuer la ville.

La soif des morts

Répétez cette rencontre autant de fois que nécessaire durant la nuit, en modifiant à chaque fois le lieu et les PNJ impliqués. Par exemple, la deuxième fois que vous l'utiliserez, vous pouvez la faire survenir dans une des ruelles longeant les entrepôts de Gérard, et décider que ce dernier est en train d'y lutter pour sauver sa peau.

Le secret de cette partie du scénario est de maintenir le PJ dans un état d'excitation nerveuse, sans jamais l'ennuyer avec d'innombrables vagues de zombis. Soyez créatif en présentant chacune de ces rencontres ; et n'hésitez pas à récompenser une interprétation intelligente ou une action courageuse de sa part.

Dehors, l'air est froid et humide, et une brume sinistre s'élève du sol. Seul un croissant de lune se détache dans le ciel ; les ombres sont profondes et menaçantes. En te précipitant hors de la salle commune de l'auberge, tu es horrifié de voir des dizaines de zombis gémissants errer dans la ville. De l'autre côté de la rue, un villageois hurle et tombe sous les griffes de trois des immondes créatures. Et au moment même où tu assistes à cette scène, tu réalises que tu pourrais bien être la prochaine victi-

me ! De tous côtés, des formes sombres se dirigent vers toi en traînant les pieds. Un seul coup d'œil t'apprend qu'ils sont six, et que d'autres sont en train de se rapprocher encore.

Le PJ et ses alliés se font attaquer par huit zombis. Si le PJ est armé, les créatures frapperont pour tuer ; sinon, elles essaieront de s'emparer de lui et de le traîner jusqu'à Nédrezar. Pour les rencontres suivantes, il y aura 3d4 zombis et 1d2 villageois.

Zombis (8) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 10 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; TA M ; AL N ; PX 65 chacun.

Le groupe du maire

Nicole Théneuse, son frère Terence et un groupe de six villageois armés s'efforcent également de sauver autant que possible des habitants de Pommeville. Cette rencontre donne au PJ l'occasion de faire la connaissance de Nicole, et de se diriger vers **La chapelle assiégée**.

En t'arrêtant pour évaluer la situation, tu entends dans le lointain des cris et des bruits de combat. Tes compagnons font halte à tes côtés pour reprendre leur souffle. Soudain, tu aperçois un groupe d'ombres furtives se diriger vers vous.

"Qui va là ?" crie une voix dans la nuit. Les ombres se rapprochent davantage, et tu vois que ce sont des villageois armés, menés par une femme au visage sévère vêtue d'une armure de cuir.

L'un de tes alliés te pousse du coude. "C'est Nicole, le maire de la ville," te dit-il.

Nicole est une femme calme et réservée, mais sa satisfaction de voir des aventuriers aider les habitants de Pommeville se lit sur son visage. Elle se présente et demande au PJ s'il a une idée de ce qui se passe et des raisons ayant provoqué les événements de la nuit.

"Vous êtes un prêtre ? Bien, dit Nicole. J'aurais besoin de vous parler lorsque tout ceci sera fini. Mes compagnons et moi-même essayons d'amener tout le monde dans le temple, où il sera plus facile de se défendre. Nous avons vu les créatures emmener des gens vers le nord-est, dans la direction du vieux cimetière. Pouvez-vous, avec votre groupe, les suivre et tenter de délivrer les personnes qu'ils ont enlevées ?"

Si le PJ accepte, rendez-vous à **Enlevés**. Dans le cas contraire, Nicole ne cache pas son désappointement, et n'aidera pas le PJ pendant le chapitre deux. Elle se renfrogne et murmure quelque chose du genre : "Surtout ne vous dérangez pas pour nous, alors." Puis elle divise son propre groupe et ignore le PJ et ses compagnons.

Enlevés

Nédrezar a ordonné aux zombis de lui ramener des prisonniers afin qu'il puisse s'en nourrir. Mais les morts-vivants ne possèdent qu'une compréhension limitée : la plupart se sont laissés consumer par leur soif de sang dès leur entrée dans la ville, et ont commencé à attaquer toutes les personnes qu'ils rencontraient. Seule une poignée d'entre eux s'est rappelée des ordres reçus et a capturé des victimes pour Nédrezar.

Ces zombis sont en train d'entraîner leurs prisonniers vers le cimetière, afin que leur maître puisse s'en nourrir. Le prêtre mort-vivant se trouve là, animant à l'aide de son esprit un cadavre qu'il transforme ainsi en nécrophage.

La trace des zombis n'est pas difficile à suivre. Des lambeaux de vêtements et des taches de sang indiquent clairement le chemin qu'ils ont emprunté. Ils ont entraîné leurs victimes vers le nord en suivant la rue principale de Pommeville, et pris ensuite un chemin sinueux qui s'enfonçait dans les bois. Tes compagnons te disent qu'il aboutit au cimetière.

Tandis que tu approches, tu aperçois une phosphorescence surnaturelle qui se reflète sur les pierres tombales et éclaire une scène macabre. Une dizaine de zombis se tiennent en cercle au centre du cimetière, étreignant cinq villageois de leurs mains putréfiées.

Au milieu du cercle, un zombi de haute taille, très bien conservé, tient entre ses mains étendues la tête d'un villageois hurlant. Une lueur malsaine pareille à un feu vert brûle dans ses yeux, et avec un grognement de plaisir pervers il absorbe la vie



du fermier impuissant, dont le cadavre couleur de cendre s'effondre sur le sol. Les autres zombis lui amènent une nouvelle victime.

Nédrezar tuera cet autre villageois si le PJ n'intervient pas au round suivant. Une fois que ce dernier a dévoilé sa présence et celle de ses compagnons, Nédrezar ordonne à ses suppôts de les attaquer. Leur attention se détourne momentanément des villageois, qui en profitent pour prendre leurs jambes à leur cou.

Tous les prêtres subissent une pénalité de -2 sur leurs tentatives de vade retro en présence de Nédrezar. Tandis qu'il attaque les héros, l'ancien prêtre exulte, siffle des menaces et ne cesse de proclamer sa puissance. "Imbéciles ! Même la mort n'a pas pu me vaincre ! Je vais boire vos âmes, et vous me servirez pour l'éternité !"

Notez qu'il est possible d'expulser l'esprit de Nédrezar du corps qu'il occupe à l'aide d'un sort de *dissipation de la magie*, et de l'empêcher d'approcher des héros à l'aide d'un sort de *protection contre le mal*.

Nédrezar, sous forme de nécrophage : CA 5 ; VD 12 ; DV 4 +3 ; pv 26 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 ; AS absorption d'énergie ; DS blessé uniquement par l'argent ou les armes +1 et davantage ; TA M ; AL LM ; PX 975.

Zombis (10) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 11 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; TA M ; AL N ; PX 65 chacun.

Lorsque Nédrezar est vaincu, ou que tous ses zombis ont été éliminés, il abandonne le cadavre qu'il animait et retourne dans sa tombe. Il perd le contrôle de tous les zombis éventuellement restants pendant un round (durant lequel les héros peuvent frapper avec un bonus de +4 au toucher et aux dégâts), puis il les ranime. Lisez le texte suivant :

Soudain, la lueur mauvaise disparaît des yeux du cadavre, qui s'effondre sur le sol. Une boule verte tourbillonnante en jaillit et fonce vers le sud, où elle ne tarde pas à disparaître derrière un épais rideau d'arbres. Les autres zombis ralentissent puis s'arrêtent ; certains tombent même à genoux. Puis, après une longue pause, ils se raniment et recommencent à vous attaquer.

La chapelle assiégée

À un moment donné de la nuit, Nicole Théneuse et ses compagnons rassemblent les villageois survivants dans la Chapelle de la Réflexion. Si le PJ les a aidés dans cette tâche et est resté avec eux, il se trouve à l'intérieur du temple au moment où celui-ci est attaqué. Dans le cas contraire, il se trouve encore à l'extérieur, et pourra peut-être intervenir en prenant les assaillants à revers. Ne lisez les informations entre parenthèses que si le PJ s'est rendu jusqu'au cimetière et y a combattu Nédrezar.

Des dizaines de zombis encerclent le petit temple, et tournent autour sans trop savoir que faire. À l'intérieur sont réunis plus d'une centaine de villageois. Les enfants hurlent de peur, et les hommes valides s'emparent de massues ou de pierres pour défendre leurs familles de l'abominable horde.

Soudain, les zombis vacillent et se tournent vers le temple. Deux horribles silhouettes fendent leurs rangs et leur ordonnent d'attaquer. (Tu reconnais deux des villageois qui se sont fait tuer dans le cimetière.) Dans leurs yeux brûle un feu vert surnaturel, et ils semblent beaucoup plus rapides et costauds que les créatures qui les entourent.

Si le PJ se trouve à l'intérieur de la chapelle pendant cette rencontre, les zombis cognent sur la porte pendant quelques rounds, jusqu'à ce que celle-ci cède sous leurs coups. Puis cinq d'entre eux franchissent l'entrée du temple à chaque round. La plupart des villageois sont déjà occupés à repousser ceux qui essaient de grimper aux fenêtres ou de pénétrer dans la chapelle par la porte de derrière.

Un groupe de six hommes armés de massues et de pierres aide le PJ et ses compagnons à défendre l'entrée principale du temple. Chaque groupe de zombis tente de se frayer un chemin au milieu des défenseurs pour atteindre les gens qui se blottissent à l'intérieur. Au moment le plus critique, les deux zombis juju se jettent eux aussi dans la mêlée.

Si le PJ se trouve à l'extérieur et attaque les zombis par derrière, 1d4 créatures se détournent du temple pour s'en prendre à lui et ses compagnons chaque round. (À l'intérieur, les villageois réussissent à grand-peine à contenir les zombis, mais au prix de la vie de plusieurs des leurs.) Une fois que les héros ont distrait au moins une dizaine de zombis de leur objectif initial, les deux juju s'approchent d'eux pour tenter de les éloigner.

Ces deux créatures ont été créées lorsque Nédrezar absorba toute l'énergie vitale du corps de deux des villageois que lui avaient ramenés ses suppôts. Leur apparition tire des cris d'horreur à leur famille et leurs amis.

Villageois (6) : CA 10 ; VD 12 ; guerriers niveau 0 ; pv 5 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d6 (massue).

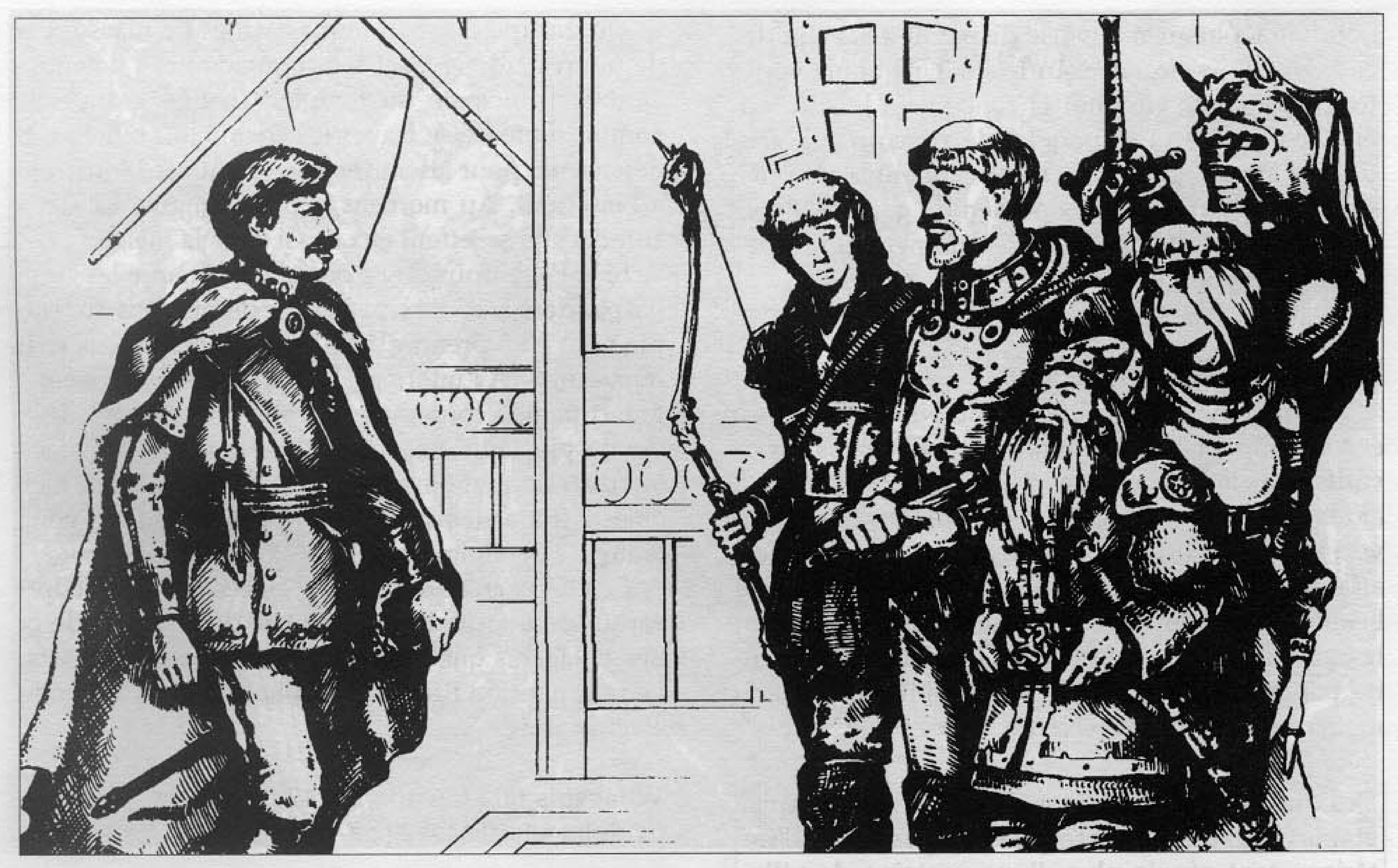
Zombis (40) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 9 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; TA M ; AL N ; PX 65 chacun.

Zombis juju (2) : CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +12 ; pv 27 chacun ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 ; DS blessés seulement par les armes +1 ou davantage ; types C et P font la moitié des dégâts ; immunisés aux sorts ; TA M ; AL NM ; PX 975 chacun.

La lumière de l'aube

Après l'attaque de la chapelle, les activités de la nuit touchent à leur fin. Lisez le texte suivant :

Épuisé, blessé, tu constates avec surprise que les zombis se replient soudainement. Ils font volte-face et se dirigent en titubant vers la sortie de la ville ; ils retournent au cimetière. Tu te demandes bien pourquoi, jusqu'à ce que tu aperçoives la lueur rosâtre de l'aube pointer à l'est dans le ciel. Le soleil se lèvera dans quelques minutes à peine.



Dans cette partie du scénario, le PJ aide la ville à se remettre des suites de l'attaque, et organise une expédition pour localiser et détruire la source de l'influence maléfique. Dans **Répercussions,** il évalue les dégâts et tente de mettre fin aux tourments des morts. Dans **Rassembler des alliés**, il réunit un groupe d'amis et de mercenaires pour l'aider dans sa mission. La rencontre nommée **Investigations** traite des résultats de toute recherche ou exploration éventuelle des environs. Enfin, **La crypte de Nédrezar** décrit les ruines de l'ancien temple.

Cette partie commence par la rencontre nommée **Répercussions** ; mais après ça, le PJ sera seul à décider de son déroulement. S'il veut commencer par mener l'enquête et rassembler des alliés plus tard, rien ne l'en empêche.

Jusqu'à ce que la crypte de Nédrezar ait été scellée à nouveau, les zombis se relèveront chaque nuit lorsque la lune sera haute dans le ciel. Ils terroriseront les villageois jusqu'à ce que le PJ découvre comment leur apporter le repos. Les habitants de Pommeville seront préparés cette fois, et se rassembleront dans quelques endroits facilement défendables pour repousser les attaques. Les zombis n'arriveront à tuer ou à kidnapper que peu de personnes, et commenceront donc à arpenter la campagne en quête de proies plus faciles. Errer aux environs de la ville de nuit résultera donc en de multiples rencontres avec ces créatures (voir **La soif des morts**).

Les zombis résistent à la plupart des tentatives de destruction. Même ceux qui ont été "tués" la nuit précédente reviennent celle d'après. Jeter une *bénédiction* sur les corps ne produit aucun effet. Si le PJ veut exhumer et brûler ou démembrer tous les cadavres du cimetière, les habitants de Pommeville suivront ses ordres à contrecœur et s'atteleront à leur tâche peu ragoûtante. Néanmoins, Nédrezar sera encore en état de nuire aux vivants de diverses autres façons.

Répercussions

Après une nuit de terreur sans sommeil, la plupart des villageois s'écroulent sur leur lit pour y dor-

mir une heure ou deux. Dès le milieu de la matinée, ils sont de nouveau à l'œuvre, nettoient le champ de bataille, comptent les morts et renforcent les défenses de leurs habitations en vue d'un éventuel retour des zombis. Quelques-uns se rendent en éclaireurs dans le cimetière ; ils rapportent que les cadavres ambulants de la nuit précédente sont retournés dans leurs tombes, et reposent paisiblement dans leurs cercueils ou mausolées.

Une amie dans le besoin

Pendant que le PJ erre de-ci de-là en tentant d'évaluer les dégâts, un jeune garçon grand et osseux court vers lui et l'attrape par un coin de sa cape. "S'il vous plaît, monseigneur, le supplie-t-il. Ma maman est blessée. Pouvez-vous l'aider ?"

Le jeune garçon est Robert, le fils de Daria, la tanneuse du village. Cette dernière a combattu un zombi la nuit précédente, mais le monstre l'a blessée et fait tomber à 0 point de vie (alors qu'elle en possède 4 en temps normal). Si le PJ accompagne l'enfant et aide Daria, soit en lançant un *soin des blessures légères*, soit en utilisant sa compétence de Premiers Secours, sa charité ne tardera pas à lui gagner des alliés.

Le retour du maire

Si le PJ a héroïquement défendu la ville, Nicole Théneuse vient le trouver dans la matinée. S'il a sauvé les villageois qui avaient été enlevés, elle se montre beaucoup plus chaleureuse et respectueuse ; elle lui offre toute l'aide qu'elle peut pour ses investigations ou la constitution d'un groupe d'alliés, et lui propose même l'assistance de son frère Terence.

Nicole Théneuse s'approche de toi, flanquée d'un jeune homme musclé dont les traits présentent une certaine ressemblance avec les siens. Elle a les sourcils froncés, et tu peux voir la colère brûler dans ses yeux.

"D'après mon recensement, nous avons perdu six des nôtres la nuit dernière, et des dizaines d'autres sont blessés, dit-elle d'une voix calme. Nous devons trouver la cause de ce phénomène et y mettre un terme définitif. Vous avez courageusement défendu Pommeville la nuit dernière, et je pense que nous aurons besoin de votre aide pour nous en sortir."

Le jeune homme qui l'accompagne dit alors : "Je suis Terence, le frère de Nicole. J'aimerais me joindre à vous pour vous aider."

Nicole préférerait jouer sur le sens du devoir du PJ ; mais en cas de nécessité, elle lui offrira une récompense substantielle (jusqu'à 200 po) en échange d'une preuve qu'il a trouvé la source des événements de la nuit précédente et y a mis un terme à jamais.

Si le PJ n'a aucune idée de l'endroit par où commencer ses investigations, Nicole lui suggère de trouver quelques hommes d'armes solides, ou des aventuriers qui puissent l'aider. Elle peut lui recommander la plupart des PNJ nommés dans **Rassembler des alliés**. Elle pense que le PJ devrait aller examiner le cimetière, puisque c'est là que tout a commencé. Elle peut également lui suggérer de rendre visite à Réginald ou au Frère Montrel.

Rassembler des alliés

Plusieurs PNJ sont susceptibles d'accepter de faire partie d'un groupe d'aventuriers si le PJ le leur demande. Tous sont décrits dans la section précédemment consacrée aux PNJ.

Cérène Avergnon : Nicole ne recommande Cérène que si le PJ a aidé la mère de Robert. Le PJ doit rendre visite à la jeune femme au manoir, où il rencontrera d'abord son père, le Seigneur Thomas. S'il se montre respectueux et sincère, Cérène acceptera de se joindre au groupe en tant que membre à part entière.

Gwalmaï le forgeron : La plupart des villageois savent que Gwalmaï est un bon combattant. Le forgeron réfléchit un moment à la proposition du PJ, puis rétorque qu'il faudra le dédommager pour tout le temps durant lequel il ne pourra pas travailler dans sa boutique. Le PJ peut louer ses services pour 2 po par jour.

Lars, l'apprenti : Dès que le PJ s'est allié avec au moins un PNJ, Lars part à sa recherche et demande à se joindre à son petit groupe. Il se flatte d'être le meilleur guerrier de la ville.

Chapitre deux : Une grave situation

Capitaine Miles : Miles se joint au groupe si le PJ lui a personnellement sauvé la vie dans **Un réveil pénible**, et qu'il le lui demande. Si le capitaine a survécu sans l'aide du PJ, il commence à monter sa propre expédition et demande au PJ de se joindre à lui.

Frère Nicolas : Si le PJ le lui demande, il se joint à lui immédiatement.

Shanna Blanchaille : Si le PJ a aidé Shanna durant **Un réveil pénible**, il peut la persuader de se joindre au groupe. S'il a ignoré ses appels au secours, elle pense qu'il la considère comme de la chair à canon, et n'acceptera sa proposition que s'il se montre extrêmement sincère et persuasif.

Terence Théneuse : Si le PJ a sauvé la vie des villageois dans **Enlevés**, Nicole lui propose l'aide de son frère. Dans le cas contraire, Terence s'allie quand même avec lui s'il a sauvé Daria. Sinon, il décide de travailler de son côté.

Investigations

Il est évident que le PJ doit trouver la réponse à certaines questions s'il veut ramener la paix à Pommeville. Pourquoi les zombis se sont-ils relevés ? Quel était leur but ? Comment les arrêter ?

Le PJ peut se rendre dans plusieurs endroits pour trouver les réponses à ces questions. Il peut parler aux **Villageois**, rendre visite à **Réginald** ou au **Frère Montrel**, explorer **Le cimetière** ou **Les ruines**. Un PJ plein de ressources peut s'en remettre à d'autres moyens, par exemple en utilisant un sort de *communication avec les morts* (pour questionner un zombi) ou tout autre sort divinatoire. Le MD traitera ces cas spéciaux au fur et à mesure qu'ils se présenteront.

Les villageois

La plupart des villageois n'en savent guère plus que le PJ — ils ont été réveillés au beau milieu de la nuit par l'attaque des zombis, et n'ont aucune idée de ce qui a pu pousser ces derniers à se relever. Beaucoup sont terrassés par le chagrin d'avoir perdu un ami ou un membre de leur famille.

Si le PJ consacre plusieurs heures à interroger les villageois en long, en large et en travers, il n'en retirera que peu d'informations. Le seul événement inhabituel survenu à Pommeville au cours des jours précédents fut l'arrivée d'un petit groupe d'aventuriers, à la tête desquels se trouvait un jeune prêtre nommé Gilles. Très peu de gens auront l'idée d'associer cet événement à l'attaque des zombis.

Gilles et ses amis ont exploré les ruines du Cairn et trouvé quelque chose d'intéressant, mais ils n'en ont parlé à aucun des habitants de la ville et sont repartis dès le lendemain. Les villageois savent que le petit groupe se dirigeait vers Arden, à environ 12 kilomètres à l'est de Pommeville.

Réginald

Les habitants de Pommeville apprécient les histoires et les tours de leur magicien, le vénérable Réginald. Si le PJ leur demande qui dans la ville est susceptible de savoir quelque chose sur les zombis, ils l'enverront à Réginald — qui "sait tout sur tout", comme ils aiment à le dire.

Réginald se trouve dans sa tour, où il a passé la journée à tenter d'identifier le type de magie utilisé pour animer les zombis. C'est un vieil homme bavard et de bonne compagnie, qui apprécie sincèrement l'attention et l'intérêt que porte le PJ aux problèmes de la ville.

Réginald lui apprend que les zombis étaient contrôlés par une puissante magie d'animation des morts. Il pense qu'aucun jeteur de sorts ordinaire n'aurait pu relever un si grand nombre de zombis à la fois, et suspecte l'influence d'un artefact magique quelconque. Il pense que le zombi qui absorbait la vie des villageois était un cadavre normal habité par un esprit maléfique inconnu, qui l'a ensuite abandonné.

Réginald connaît une partie de l'histoire locale, mais il conseille au PJ d'aller voir le Frère Montrel. "Il a une bibliothèque étonnamment bien fournie. Vous devriez lui parler des ruines."

Frère Montrel

Le vieux prêtre est tout heureux de pouvoir aider le PJ. Il a passé la majeure partie de la journée à soigner les blessés et à ré-enterrer les zombis détruits en ville. Il n'a aucune idée de ce qui a pu les amener à se relever, mais il éprouve des soupçons à l'égard des aventuriers qui sont venus explorer les ruines quelques jours auparavant.

"La plupart des gens d'ici l'ignorent, mais cet endroit a une histoire maléfique. Il y a environ 200 ans, c'était un puissant temple des forces du mal, qui fut détruit par les armées du roi. Les ruines semblaient totalement inoffensives, mais je suppose que Gilles et ses amis ont dû découvrir quelque chose qu'il aurait mieux valu laisser en paix."

Il est possible de survoler la collection de textes et de parchemins du Frère Montrel en 1d4 +2 heures, grâce à un test de lecture réussi, ou en 1d4 +4 heures si le test est raté. Le PJ apprend l'histoire de Pommeville (voir page 3), y compris le fait que l'évêque Astara Cœurpur, l'un des dirigeants de l'armée victorieuse, plaça autrefois un sceau sur la crypte du Grand Prêtre Nédrezar.

Le cimetière

Le sol du cimetière de la ville est jonché de cadavres éparpillés. Certains zombis ont pu retourner jusqu'à leur crypte ou mausolée, d'autres se sont enfouis dans leur tombe ; mais la majeure partie se sont simplement effondrés sur place. C'est une vision horrible.

Aucun des zombis ne réagit à une attaque ou une action quelconque durant la journée. Sans la magie de Nédrezar, ce ne sont que des cadavres. Le PJ peut en détruire 2d6 par heure, en les démembrant ou en les brûlant — à condition d'être aidé par quelqu'un.

Il n'y a aucun signe de la créature que le PJ a rencontré ici la nuit précédente. La fouille des tombes et des mausolées prend environ deux heures. N'hésitez pas à jouer la scène, afin de mettre le PJ sur ses gardes. Lorsqu'il se trouve dans le cimetière depuis un petit moment déjà, lisez-lui le texte suivant :

Ça fait déjà une heure que tu fouilles le cimetière, en examinant les cryptes et en ouvrant les tombes. Tout ce que tu as vu corrobore l'hypothèse d'une influence magique — les cercueils ont été éventrés de l'intérieur, les plaques de marbre repoussées sur le côté, les portes des cryptes ouvertes sur leurs gonds rouillés, etc. Il va falloir s'y mettre à plusieurs pour ré-enterrer tous les morts de la ville, et encore n'es-tu pas certain que ça les empêchera de revenir la nuit d'après. Tu es sur le point de repartir lorsque tu remarques quelque chose de bizarre — un vieux caveau usé par le temps qui n'a pas été ouvert. Ses murs sont envahis par le lierre, et sa porte semble recouverte de bronze vert.

Si le PJ examine le sol autour de la porte, faites-lui faire un jet de Sagesse ou d'Intelligence (la caractéristique la plus haute des deux). S'il réussit, il remarque que la porte a été ouverte (on peut voir des traces sur le sol), et que plusieurs personnes sont entrées et ressorties du caveau.

La porte est fermée à clé, mais un voleur peut faire un jet pour en crocheter la serrure. Elle est très solide, et un personnage essayant de la forcer doit faire un jet comme si elle était barrée.

La crypte est sombre et humide, et semble beaucoup plus ancienne que toutes celles que tu as examinées aujourd'hui. Le plafond est bas, et le sol de pierre inégal et craquelé. De la boue noire suinte à la jointure et dans les fissures des dalles. De chaque côté, des alcôves envahies par les toiles d'araignée contiennent les restes d'anciens guerriers revêtus de hauberts de mailles rouillés.

Dans le fond de la crypte, tu aperçois une espèce de signe ou de sceau assez inhabituel, qui brille faiblement dans la lumière du jour.

Si un ou plusieurs personnages pénètrent dans la crypte pour examiner le sceau, continuez avec le texte suivant :

Tu te rapproches en t'efforçant de distinguer l'emblème qui veille sur le sommeil des guerriers morts. Tu entends un grincement bizarre, et fais volte-face juste à temps pour voir la porte de bronze se refermer derrière toi et tes compagnons ! L'obscurité est totale, et tandis que tu te dépêches de faire de la lumière, tu perçois le bruissement et le cliquetis des armures de mailles rouillées autour de toi.

Chapitre deux : Une grave situation

L'emblème situé dans le fond de la crypte est un large bas-relief décoratif de l'ancien temple. Il dissimule une porte secrète qui mène à ce dernier. Un PJ très observateur remarquera dans la boue des traces de pas qui se dirigent vers l'emblème. Nédrezar utilise cette entrée pour amener ses victimes jusque dans ses "appartements", et il s'efforce de décourager toute investigation. Il a utilisé ses pouvoirs de télékinésie pour refermer la porte derrière les explorateurs. Il voudrait emprisonner autant de personnes que possible, mais se contentera éventuellement d'une ou deux. Une fois la porte refermée, il anime les squelettes des anciens gardes du temple et leur fait attaquer les personnages prisonniers.

Squelettes (12) : CA 5 (hauberts de mailles) ; VD 12 ; DV 1 ; pv 4 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; TA M ; AL N ; PX 65 chacun.

Si le groupe franchit la porte secrète, allez jusqu'au **Temple**.

Les ruines

Au sommet du Cairn se dressent les restes de la forteresse de Nédrezar, le maléfique temple de Maur. Il fut rasé à la fin des batailles qui ravagèrent le royaume bien avant la fondation de Pommeville ; aujourd'hui, il n'en reste qu'un amas de pierres usées et de murs effondrés. Le lierre a recouvert les décombres, et porte les traces du passage de petits animaux. Les habitants de Pommeville aiment venir se promener dans le coin pour y jouir de la vue et des rayons du soleil.

> Après avoir laborieusement gravi le raidillon envahi par les ronces, tu atteins le sommet du Cairn. La ville s'étend au-dessous de toi, et tu peux suivre des yeux le ruban argenté de la Volar pendant des kilomètres, jusqu'à ce qu'il disparaisse dans un repli du terrain.
>
> Tu te tiens au milieu des ruines recouvertes de mousse et de lierre. À première vue, elles semblent parfaitement normales. Des enfants ont dessiné des graffitis à divers endroits. Mais en commençant à explorer les lieux plus minutieusement, tu découvres quelque chose d'intéressant : un couloir ou une cave partiellement mise à jour, contenant un treuil de bois et les traces d'un campement récent. Apparemment, c'est ici que les aventuriers du groupe précédent ont commencé leurs investigations.

L'excavation sur laquelle travaillait Gilles est une vaste salle. Un treuil de bois surplombe le campement à ciel ouvert, et une échelle descend jusque dans la zone de travail. Il semble que les aventuriers aient quitté les lieux en hâte. Des tas de gravats dissimulent en partie un escalier obscur qui s'enfonce dans les profondeurs du Cairn. Lorsque le PJ et son groupe descendent par là, allez au **Temple**.

Le temple

Le Cairn est criblé de passages qui furent créés à l'époque où le temple de Maur était encore actif. La plupart d'entre eux ont été scellés suite à la destruction du temple, si bien qu'aucun monstre ne s'y est jamais installé. Toutefois, ils contiennent certains pièges dont le PJ ferait bien de se méfier.

La majeure partie du souterrain se compose de couloirs de pierre en bon état, dans lesquels on peut trouver de petits insectes — araignées ou mille-pattes — mais peu de débris ou de moisissures.

> Les escaliers sont couverts de gravats, mais en faisant attention tu arrives à les descendre sans encombre. L'air est froid et humide, et une épaisse odeur de renfermé te remplit les narines. Tu t'enfonces d'environ 10 ou 12 mètres avant d'arriver à l'endroit où les marches aboutissent à un couloir plongé dans l'obscurité.

1. Le hall inférieur

> L'escalier t'amène dans un étroit passage reliant deux pièces sans portes. De l'autre côté, une autre volée de marches identique à la première remonte vers la surface. Tu peux voir plusieurs portes dans les pièces adjacentes. Dans celle de droite, quelques marches basses mènent vers une grande porte à double battant ornée d'un étrange symbole représentant une sorte de serpent lové sur lui-même.

Le sol de la pièce est jonché de plusieurs squelettes, et de quelques fragments d'armes et d'armures. Les murs sont recouverts de tapisseries en lambeaux, d'appliques brisées et de bannières souillées. Dans un coin gisent une lanterne neuve, 6 flasques d'huile, un rouleau de corde (15 mètres), 12 pitons et un petit marteau. Cet équipement appartenait à Gilles et ses amis.

Il n'y a rien d'autre d'intéressant ici.

2. La salle du puits

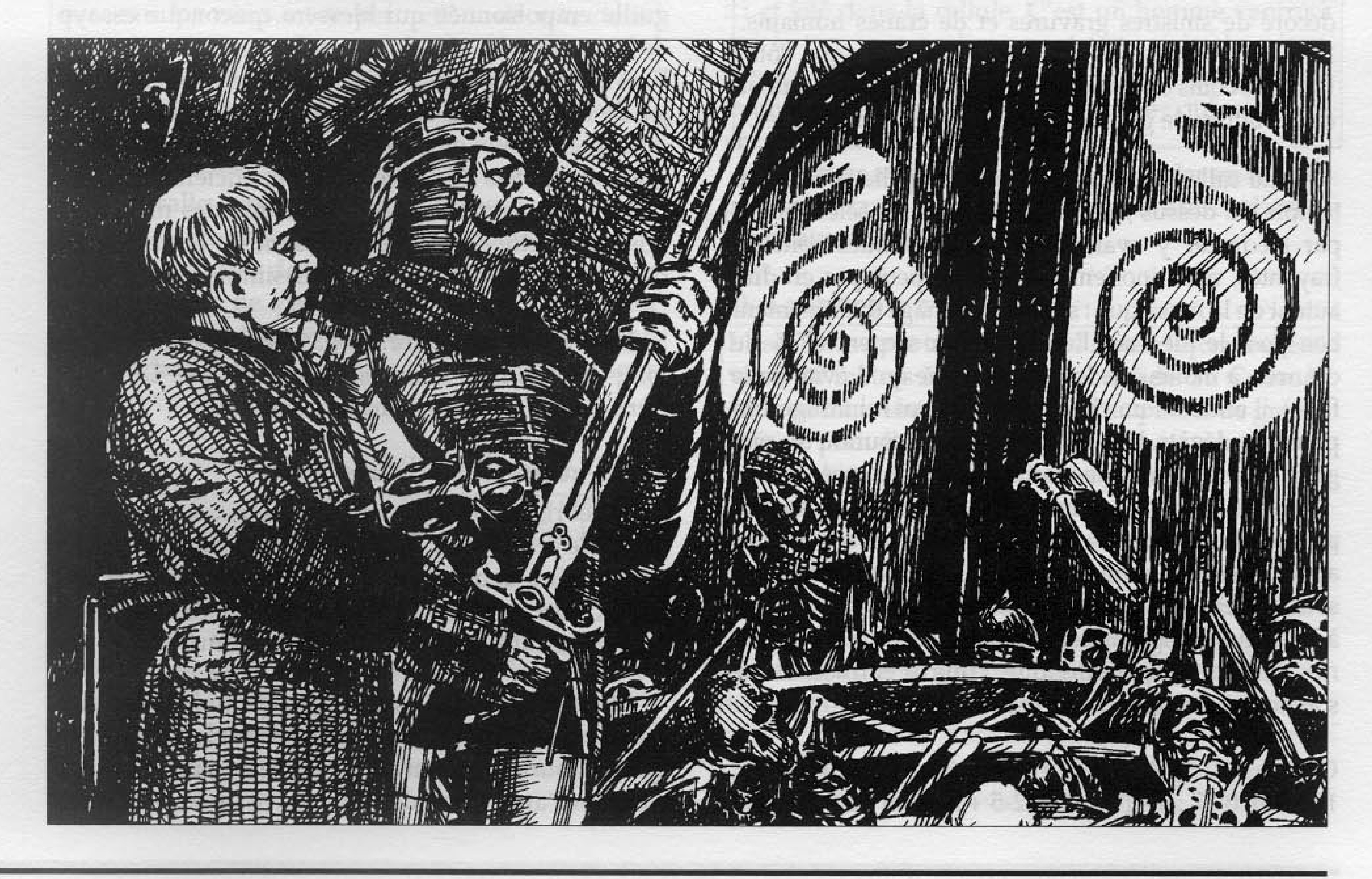
Cette pièce contient un puits qui devait autrefois approvisionner en eau la forteresse du dessus. Un treuil de bois branlant et plusieurs seaux brisés gisent à côté d'une ouverture bordée par un muret de briques. Loin au-dessous de toi, tu peux entendre le clapotement de l'eau.

Le treuil est en trop mauvais état pour supporter le poids d'une personne ; si un personnage tente d'y assurer une corde pour aller explorer le puits, le treuil cédera et il encaissera 5d6 points de dégâts suite à une chute de 12 mètres vers le fond du puits.

3. La sacristie

Cette pièce est emplie de meubles brisés et de monceaux de gravats. La rangée de portemanteaux de bois alignée contre le mur supportait probablement autrefois toutes sortes de robes sombres à capuchon ; mais les patères se sont désintégrées et les robes gisent maintenant en petits tas sur le sol. Contre un autre mur sont appuyés plusieurs sacs de grain pourri, et toute la pièce est envahie par une odeur âcre de vieux vinaigre.

Si quelqu'un farfouille dans les sacs de grain, il met à jour un nid de mille-pattes géants (pénalité de -2 sur son jet de surprise). Ces créatures sont capables de s'infiltrer dans des endroits scellés par de la boue, et s'aventurent parfois jusque là pour y trouver de la nourriture. Dans les poches de l'une des robes se trouve un médaillon en or d'une valeur de



15 po ; il représente une version miniaturisée du serpent lové sur lui-même. Le mur est recèle une porte secrète.

Mille-pattes géants (9) : CA 9 ; VD 15 ; pv 2 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég aucun ; AS poison ; TA Mi ; AL N ; PX 35 chaque.

4. La chapelle inférieure

Un heaume flambant neuf est coincé entre les deux battants de la porte, qu'il maintient ouverts. À l'intérieur, tu vois une vaste salle dont les murs sont bordés d'alcôves profondes. Dans le fond se dresse un autel sombre. Le sol est couvert par une mosaïque représentant l'emblème du serpent du vieux temple. La salle fait environ six mètres de haut ; elle est chapeautée par un plafond composé de voûtes.

Les alcôves contiennent des statues grotesques représentant d'horribles créatures à la bouche garnie de crocs acérés et au corps recouvert de pointes vicieuses. L'autel se dresse sur un dais surélevé ; il est décoré de sinistres gravures et de crânes humains. Deux brasiers de fer sont disposés de chaque côté. Dans les coins de cette chapelle maléfique se tiennent deux statues de grands guerriers revêtus d'armures.

Cette salle était autrefois une chapelle secrète du temple du dessus ; seuls certains prêtres sélectionnés par Nédrezar y avaient accès. Les statues sont effrayantes, mais inoffensives. On ne peut pas en dire autant de la mosaïque : si un personnage d'alignement bon pose le pied sur l'emblème du serpent (75% de chances, à moins que le PJ ne spécifie qu'il évite de le faire), il encaisse un choc électrique qui lui inflige 1d4 points de dégâts. Une fois qu'on est au courant du piège, il est assez facile de marcher à côté du serpent.

L'autel est encore plus dangereux. Si un personnage pose le pied sur le dais sans se livrer aux rituels appropriés, les quatre crânes qui ornent l'autel s'assombrissent ; quatre ombres en sortent et s'attaquent à l'hérétique. Elles ignorent toutes les autres personnes présentes, à moins que l'une d'entre elles ne s'aventure également sur le dais.

Ombres (4) : CA 7 ; VD 12 ; DV 3 +3 ; pv 21, 18, 17, 15 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég 2-5 + spécial ; AS absorption de force ; DS blessées seulement par des armes +1 minimum ; TA M ; AL CM ; PX 650 chacune.

La statue de guerrier située le plus au nord possède un compartiment secret dans la poitrine. Elle mesure plus de trois mètres de haut, de sorte qu'il faut qu'un personnage l'escalade pour découvrir la cachette. À l'intérieur se trouve une bourse contenant 6 émeraudes valant chacune 100 po, deux opales valant chacune 240 po, un parchemin comportant les sorts de *soin des blessures graves, neutralisation du poison, délivrance de la paralysie* et *dissipation de la magie*, ainsi qu'un *anneau de protection* +2. Tous ces objets ont été placés là par un sous-fifre de Nédrezar qui voulait constituer une réserve en cas d'urgence.

L'autel dissimule également une porte secrète menant jusqu'à la tombe de Nédrezar. Le haut glisse sur le côté et révèle un escalier qui s'enfonce dans le sol. Pour l'ouvrir, il faut appuyer simultanément sur les deux crânes enchâssés à l'arrière de l'autel. Les deux crânes du devant contiennent chacun une aiguille empoisonnée qui blessera quiconque essaye de les manipuler à mains nues. Le poison est de type B, et inflige 20 points de dégâts si la victime rate son jet de sauvegarde, et 1-3 dans le cas contraire. Le poison est vieux et a perdu de sa virulence, si bien que tous les jets de sauvegarde bénéficient d'un +3.

La porte secrète située dans l'une des niches au nord peut être ouverte en pressant un bouton situé dans le dos de la statue qui la dissimule.

5. La crypte supérieure Un passage de 70 mètres de long environ relie le mausolée décrit dans **Le cimetière** avec le reste du complexe souterrain.

6. Les quartiers des prêtres

Des débris de meubles et de décorations jonchent le sol de cette pièce. Tu distingues les restes de quatre ou cinq couchettes, de quelques coffres, d'un vieux bureau et de plusieurs tableaux et tapisseries. Une autre porte s'ouvre dans le mur sud.

Fouiller le bureau permet de découvrir un vieux parchemin taché qui décrit les gestes et les prières requises pour approcher de l'autel situé en 4 sans déclencher l'apparition des ombres. Si un PJ prêtre s'y

conforme, il se peut que sa divinité s'en offusque et refuse de lui accorder des sorts tant qu'il n'aura pas passé une journée entière à se repentir et à méditer.

La petite pièce au sud (6a) est une chambre privée. Durant les beaux jours du temple, c'est ici que vivait le maître chargé de l'entraînement des jeunes acolytes de la pièce d'à côté. La chambre contenait un lit confortable, un grand bureau et une armoire qui ont tous été pulvérisés en mille morceaux. Dans les restes de l'armoire se trouve un compartiment secret recelant 2 gemmes (valant 50 po chacune) et une lettre scellée indiquant l'emplacement de la cache dans la statue de la pièce 4.

7. Le poste de garde

Tu remarques que la porte de cette pièce est faite de chêne épais doublé de barres de fer, et munie d'une lourde serrure. Heureusement, elle n'est ni fermée à clé ni barricadée. Tu devines au râtelier plein d'armes d'hast que cette pièce est une petite salle de garde. Des torches brûlent dans les appliques sur les murs, et te permettent de voir deux énormes silhouettes se tourner dans ta direction. Les créatures ressemblent à des ogres, mais il est clair qu'elles sont mortes depuis longtemps ! En silence, elles s'avancent vers toi.

Cette salle servait autrefois de poste de garde. Nédrezar a emprisonné plusieurs villageois dans le donjon, et il se sert des deux monstres pour s'assurer que ces captifs ne s'échappent pas. Les zombis ont reçu l'ordre d'attaquer toute créature vivante qui pénètre dans cette pièce, mais ils n'en sortiront sous aucun prétexte.

Zombis monstres (2) : CA 6 ; VD 9 ; DV 6 ; pv 31, 28 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 4d6 ; DS immunités communes aux morts-vivants ; TA G ; AL N ; PX 650 chacun.

8. La salle de torture

La fonction de cette salle saute aux yeux. Des instruments de torture sont alignés le long des murs, mais la plupart d'entre eux sont cassés. Plusieurs victimes sont encore enchaînées aux murs ou aux instruments qui les ont tuées.

La pièce contient six cadavres. Contrairement à la plupart de ceux que les personnages ont rencontré jusque là, ces infortunés ne s'animeront pas pour les attaquer.

9. Les cachots

Une porte de fer rouillé ouvre sur un couloir étroit et humide. À l'intérieur, quelques torches brillent faiblement. Plusieurs portes de bois doublées de fer et munies de lucarnes à barreaux s'alignent le long d'un des murs. Toutes donnent sur de minuscules cellules. Au moment où tu commences à les explorer, tu entends un faible toussotement qui s'élève d'une des dernières cellules, et une voix qui appelle : "Je vous en prie, aidez-moi !"

Les cellules sont vides — à l'exception de celle marquée 9a, dans laquelle un villageois du nom de Marcel est enchaîné à un mur. Marcel possède une ferme au nord de Pommeville, et il a été capturé au tout début de l'attaque des zombis, qui l'ont amené ici et jeté dans la cellule. C'est un homme ventru à qui la terreur a pratiquement fait perdre la raison. Les zombis ne l'ont pas ménagé, et il est en assez mauvais état. Il ne veut qu'une chose ; qu'on le délivre et qu'on lui indique la sortie.

Nédrezar avait l'intention de le garder en réserve pour plus tard, ou de l'utiliser pour attirer d'éventuels sauveteurs dans un piège.

10. La chambre noire

L'escalier secret trouvé dans l'autel descend d'environ 10 mètres à travers le roc solide du Cairn. Il émerge dans une salle sombre aux parois de granit noir et poli. En face de toi se dresse une porte à double battant, décoré du serpent lové sur lui-même que tu as déjà vu partout ailleurs dans les ruines. Sur un côté, une série de mots luisant faiblement sont découpés dans la pierre. Sur ta gauche et sur ta droite, deux portes plus petites donnent vers le nord. La pièce est étrangement glaciale ; ton souffle produit un petit nuage de vapeur, et tu ne peux t'empêcher de frissonner.

Chapitre deux : Une grave situation

La porte donnant vers le sud est piégée de la même façon que la mosaïque du temple d'au-dessus. Si un personnage d'alignement bon pose la main dessus, il reçoit une décharge qui lui inflige 1d4 points de dégâts. Les mots gravés à côté de la porte sont un avertissement de l'évêque Astara Cœurpur.

> *"En cette année, la 317ème du Royaume, j'appose mon sceau sur la Crypte qui se tient derrière cette Porte, et au cœur de laquelle sommeille le Mal. Pour Protéger le Royaume, j'ai placé mon Sceptre sur la Tombe ; que Personne ne le déplace jamais. Entendez ma Mise en Garde."*
>
> *— Préfet et Évêque Astara Cœurpur*

11. Le caveau Le passage qui mène à cette salle contient une trappe s'ouvrant sur un précipice à l'endroit marqué d'un "X". Dans le mur est dissimulée une poignée permettant de sceller la trappe en question ; mais pour le moment elle n'est pas tirée, et le piège fonctionnera normalement. Le précipice fait 5 mètres de haut, et au fond sont disposées plusieurs piques de fer rouillé. La chute inflige 1d8 points de dégâts, et la victime se blesse sur 0-5 (1d6 -1) piques, qui lui dont 1d6 points de dégâts chacune. Elle peut tenter un jet de sauvegarde contre la paralysie (avec une pénalité de -4) pour sauter de l'autre côté du précipice une fois que la trappe s'ouvre sous ses pieds.

La porte du caveau est toute de métal, et munie de deux serrures solides (considérez-la comme barrée pour toutes les tentatives d'enfoncement ; en cas de crochetage, il faut agir sur les deux serrures).

> Cette pièce était autrefois une salle du trésor. Une bonne douzaine de gros coffres ont été forcés et vidés de leur contenu. Tu distingues également les restes de sacs d'or éventrés. Sur l'un des murs se trouve un râtelier qui supporte deux épées longues rouillées et de nombreux emplacements vides aux l'endroit où d'autres armes devaient reposer autrefois.

Fouiller soigneusement cette pièce permet de découvrir 14 po, 23 pa et 60 pc oubliées par les pillards. L'un des coffres repose sur une dalle descellée ; la cachette en dessous contient 3 rubis d'une valeur de 260 po chacun, plus un *fétiche antipoison* +2.

12. La crypte des prêtres

> Lorsque tu ouvres la porte de cette salle, tu reçois une bouffée fétide d'odeur de décomposition. À l'intérieur, tu discernes les formes sombres de plusieurs tombeaux de pierre. Quelques coffres et coffrets, des lambeaux de bannières et de tapisseries, ainsi que des armes et des armures rouillées sont éparpillés sur le sol.
>
> Quatre aventuriers sont assis dans la salle ; ils sont pâles et ont l'air hagard. L'un d'eux doit être un guerrier nain ; un autre, un prêtre humain ; un troisième, un mage demi-elfe, et la dernière, une barde humaine. Ils lèvent les yeux vers toi avec une expression hébétée. Ils semblent s'être battus récemment.

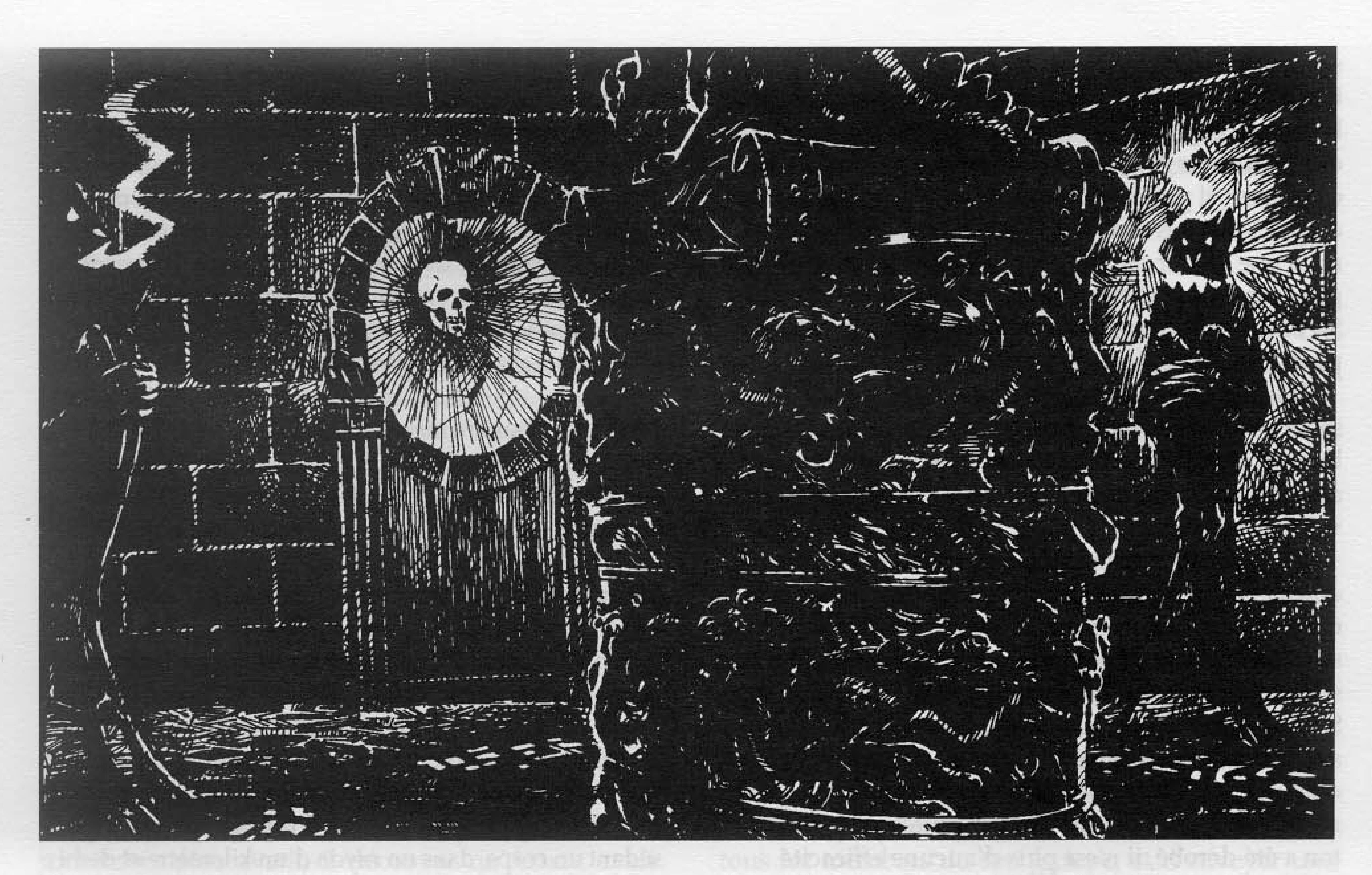
Si le PJ est accompagné d'un des villageois (Cérène, Gwalmaï, Lars ou Terence), celui-ci reconnaît Gilles et ses amis. Si le PJ fait remarquer que Gilles est sensé avoir quitté la ville, laissez le PNJ faire un jet d'Intelligence pour voir s'il réalise qu'il s'agit d'une ruse.

Dans le cadre de sa future transformation en liche, Nédrezar avait assassiné plusieurs de ses loyaux serviteurs. Lorsqu'il fut trahi à son tour, ces prêtres mineurs reposaient déjà dans la tombe. Ils devinrent des heucuvas, mais échappèrent à la domination de leur ancien maître.

Ils ne purent sortir de la crypte que lorsque Gilles et ses compagnons en ouvrirent la porte. Ils ont décidé d'utiliser leur capacité de métamorphose pour attirer le PJ et ses alliés à portée de coup. Si leur stratagème fonctionne, ils bénéficient d'un bonus de +3 sur leur chance de surprendre les personnages.

Heucuvas (4) : CA 3 ; VD 9 ; DV 2 ; pv 14, 12, 12, 9 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; AS maladie ; DS blessés seulement par les armes en argent ou +1 au minimum ; TA M ; AL NM ; PX 270 chacun.

Les coffres et coffrets de la pièce contiennent un petit trésor se montant à 1.340 pa, 380 po et 35 pp ; ainsi que deux statuettes valant 60 po chacune, et un bracelet de cuivre incrusté de gemmes valant 130 po. Notez que l'on peut repousser les heucuvas comme des nécrophages.



13. La crypte de Nédrezar

> Au centre de cette pièce gît un sarcophage de pierre massif posé sur un dais surélevé. Le plafond haut et voûté est fait de granit noir ; quatre brasiers situés dans les coins de la salle brûlent avec une flamme verte ne dégageant pas de fumée, mais projetant des ombres sinistres sur les murs. De l'autre côté de la pièce, tu vois une étagère ou un petit autel, sur lequel repose un crâne fait de cristal pur. Les murs et le sol sont dépourvus de toute décoration, et l'air est aussi froid qu'il l'était dans la Chambre Noire. La lumière verte des torches danse dans les yeux du crâne de cristal.
>
> En te rapprochant, tu t'aperçois que le sarcophage est entouré d'un cercle de runes protectrices gravées dans le sol de pierre.

Nédrezar est maintenant conscient de l'intrusion du PJ, et commence à invoquer des zombis et des squelettes pour le défendre. Un tour après que les héros aient pénétré dans la crypte, ils voient approcher 1d4 zombis et 1d4 squelettes. Il en arrivera autant chaque round jusqu'à ce que les personnages aient été repoussés hors de la tombe. Nédrezar attend que ses premiers défenseurs soient arrivés, puis il s'empare du corps d'un des zombis dans sa forme de nécrophage afin de mener l'attaque. Il anime également le corps de tous les PNJ qui meurent éventuellement au cours de la bataille. Chaque fois qu'il utilise un de ses pouvoirs, le crâne émet une vive lueur verte et malsaine.

Si un personnage attaque le crâne avec une arme magique, il le brise du premier coup. Il peut également le détruire à l'aide d'un sort.

Le sarcophage est fait du même granit lourd et poli que le reste de la pièce. D'horribles bas-reliefs y sont sculptés, et autour du couvercle est gravée une terrible malédiction à l'encontre des éventuels pilleurs de tombes. Tout personnage ouvrant le sarcophage doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi il restera aveugle pendant 99 jours (à moins que quelqu'un ne lui rende la vue en lui jetant un sort de *guéri-*

son de la cécité ou de *délivrance de la malédiction*). À l'intérieur du sarcophage gisent les restes très abîmés de la forme corporelle de Nédrezar. Si quelqu'un l'attaque, Nédrezar revient immédiatement pour la défendre. Sinon, il préférera combattre en utilisant un autre corps. Ses restes sont richement vêtus, avec un pectoral d'une valeur de 350 po, des bracelets incrustés de gemmes (qui sont en réalité des *bracelets de défense CA 3*), une mitre couverte de joyaux d'une valeur de 475 po et une masse dorée (en réalité une *masse +3*).

Dans une cavité secrète dissimulée sous le corps se trouve une bourse de soie contenant 3 diamants bruts d'une valeur de 100 po chacun, un *anneau de chaleur* et un collier d'émeraudes et d'argent d'une valeur de 850 po.

Un examen attentif du cercle de runes permet de détecter que celui-ci est incomplet ; son élément clé a été dérobé. D'après la taille et la forme du trou creusé dans le sol, le PJ peut déduire qu'il s'agissait d'un sceptre de métal d'environ 60 centimètres de long. S'il sait lire ou possède la compétence de Connaissance des Sorts ou de Religion, il peut déterminer que le cercle a été conçu pour emprisonner un esprit maléfique à tout jamais ; mais maintenant que le bâton a été dérobé, il n'est plus d'aucune efficacité.

Les brasiers ne sont que des versions personnalisées du sort de *lumière éternelle*.

Nédrezar

Le crâne de cristal est le récipient que Nédrezar avait construit pour contenir son esprit pendant le processus de sa transformation en liche. Tant que cet objet est intact, il est capable de faire de n'importe quel cadavre se trouvant dans un rayon d'un kilomètre et demi un *réceptacle magique*, et de l'occuper comme un nécrophage. Le processus ayant été interrompu, il est incapable d'occuper le corps d'une créature vivante.

Détruire le crâne empêche Nédrezar d'occuper un cadavre de son choix et l'emprisonne dans son propre corps, à l'intérieur de la crypte. Il ne sera plus jamais capable d'assumer sa forme de nécrophage. Toutefois, lorsque son propre corps sera détruit, il pourra s'emparer d'un autre (toujours dans un rayon d'un kilomètre et demi) afin de recréer sa forme corporelle, ce qui lui prendra 24 heures. Nédrezar ne peut pas quitter volontairement son corps une fois que le crâne est détruit.

Lorsqu'il se trouve dans sa forme corporelle, Nédrezar peut absorber directement de l'énergie vitale, afin de progresser vers l'état de liche ; mais il perd sa capacité de transférer son esprit d'un corps à un autre.

Il est possible de détruire Nédrezar en tuant sa forme corporelle, en brisant le crâne de cristal et en restaurant le cercle de protection autour de sa tombe pour empêcher son esprit de s'incarner.

Nédrezar sous forme de nécrophage : CA 5 ; VD 12 ; DV 4 +3 ; pv 26 ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 1d4 ; AS absorption d'énergie ; DS blessé seulement par les armes en argent ou +1 au minimum ; TA M ; AL LM ; PX 975

Nédrezar sous forme corporelle : CA 3 ; VD 12 ; DV 6+3 ; pv 42 ; TAC0 13 ; #AT 1 ; Dég 1d12 ; AS absorption d'énergie ; DS blessé seulement par les armes en argent ou +1 au minimum ; TA M ; AL LM ; PX 3 150.

Tant que le crâne est intact, Nédrezar peut animer des morts à volonté, dans un rayon d'un kilomètre et demi ; il peut prendre la forme d'un nécrophage en possédant un corps, dans un rayon d'un kilomètre et demi ; il peut utiliser la télékinésie une fois par jour dans l'enceinte du temple en ruines ; et il peut enfin employer les sorts de *clairvoyance* et de *clairaudience* une fois par jour, dans un rayon d'un kilomètre et demi.

Nédrezar absorbe un niveau d'énergie chaque fois qu'il touche une créature vivante. Dans sa forme corporelle, il peut utiliser les capacités suivantes à volonté : *injonction, détection du bien, détection de la magie, ténèbres, effroi* et *animation des morts*. Une fois par jour il peut provoquer une *blessure grave*, faire une *dissipation de la magie*, et lancer un *glyphe de garde*. Quelle que soit sa forme, il est immunisé aux sorts de charme, aux sorts affectant l'esprit, aux attaques basées sur le froid, et ne peut être blessé que par des armes magiques ou en argent. Il commande aux morts-vivants comme un prêtre de 10ème niveaux. Nédrezar a besoin d'absorber des niveaux d'énergie pour terminer sa transformation en liche. Le MD peut en profiter pour le rendre de plus en plus coriace au fur et à mesure que le temps passe et qu'il draine de plus en plus d'énergie.

Il faut espérer que le PJ a découvert la crypte de Nédrezar au chapitre précédent, et qu'il s'est rendu compte que l'élément principal de la prison de l'esprit, le Sceptre d'Astara, avait été dérobé. Si le joueur n'a pas compris qu'il aura besoin du bâton pour détruire définitivement Nédrezar, faites intervenir un des PNJ. Réginald, Montrel et Cérène sont tous suffisamment savants pour réaliser que le sceau d'Astara a été brisé, et qu'un élément essentiel en a été retiré.

Il se peut que le PNJ doive également souligner le fait que Gilles et ses compagnons ont exploré les ruines récemment. La plupart des villageois pensent que les aventuriers y ont trouvé quelque chose d'intéressant. Bien entendu, Gilles a quitté la ville quelques jours auparavant.

Une fois arrivé là, le PJ peut tenter d'effectuer d'**Autres investigations**, de **Retrouver Gilles** ou d'aller faire son **Rapport au maire**. Finalement, il devra partir **En quête du sceptre**.

Autres investigations

Le PJ peut décider que l'investigation de la crypte a apporté des éléments nouveaux à son enquête. S'il retourne voir Réginald ou Montrel pour pousser ses recherches plus avant, il découvre qu'Astara avait enchanté son bâton pour l'utiliser comme focus du sceau placé sur la crypte de Nédrezar. Il est clair que l'efficacité du cercle de runes dépendait de la présence de ce bâton, qu'Astara avait laissé exprès.

L'objet est décrit comme "un sceptre de bronze de 60 centimètres de long, sur lequel sont gravés le Soleil et l'Épée du Bien".

Retrouver Gilles

La plupart des villageois peuvent indiquer au PJ que Gilles et ses amis se sont dirigés vers l'est, et qu'ils avaient l'intention de s'arrêter à Arden. Cette petite ville se trouve à une douzaine de kilomètres de Pommeville, et certaines personnes ajoutent que : "Vous pourrez peut-être les rattraper si vous vous dépêchez. Ils ont dit qu'ils resteraient à Arden pendant une semaine, et ils sont partis avant-hier seulement. Ils étaient descendus au Griffon Vert. Peut-être que Georges en sait davantage."

Georges ne peut que répéter ce qu'ont dit tous les autres ; mais si le PJ le questionne au sujet d'un bâton, il se gratte la tête et dit : "Ah oui, j'avais presque oublié, avec toute cette agitation. Le jeune prêtre portait un bâton en métal bizarre, et lui et son copain le magicien n'arrêtaient pas de le tripoter. Ils pensaient qu'il devait être magique."

Rapport au maire

Nicole est très surprise d'apprendre l'existence d'un site si dangereux à proximité de sa ville. Les ruines n'avaient jamais posé le moindre problème jusqu'à ce que Gilles et ses compagnons ne mettent les escaliers à jour et n'explorent les souterrains. Si le PJ ne sait pas trop quoi faire ensuite, et qu'il lui raconte les événements par le menu, Nicole en déduit qu'il faut remettre le bâton à sa place pour mettre un terme à la menace qui plane sur Pommeville.

Lorsque le PJ et/ou Nicole comprennent ce qui s'est passé, Nicole délègue la suite de l'affaire au PJ. "Trouvez le bâton et ramenez-le. Dites à Gilles et ses amis que nous leur donnerons tout l'argent qu'ils veulent en échange, mais que la seule chose à faire est de remettre les choses dans l'état où ils les ont trouvées."

Nicole propose de fournir des montures au PJ et à tous les membres de son groupe, et d'envoyer une délégation de villageois si le PJ le désire. N'importe lequel des PNJ originaires de Pommeville est en mesure de guider le personnage jusqu'à Arden.

En quête du sceptre

Ici, le MD dispose de deux options. La première est décrite dans la section intitulée **Arden** ; la seconde commence dans la section intitulée **Thérise** et se prolonge dans **Le fort en ruines**. La première est beaucoup plus facile ; elle permet au PJ de retrouver Gilles et d'aborder directement le cœur du problème. **Le fort en ruines**, au contraire, part du principe que Gilles et ses compagnons ne sont jamais arrivés jusqu'à Arden ; le PJ devra récupérer le bâton dans l'antre de la lamie qui s'en est emparé.

Les environs de Pommeville

La carte de la page suivante représente les environs de Pommeville. Elle est volontairement assez rudimentaire, afin que le MD puisse s'il le désire l'incorporer dans sa propre campagne ou la développer à sa guise.

Arden

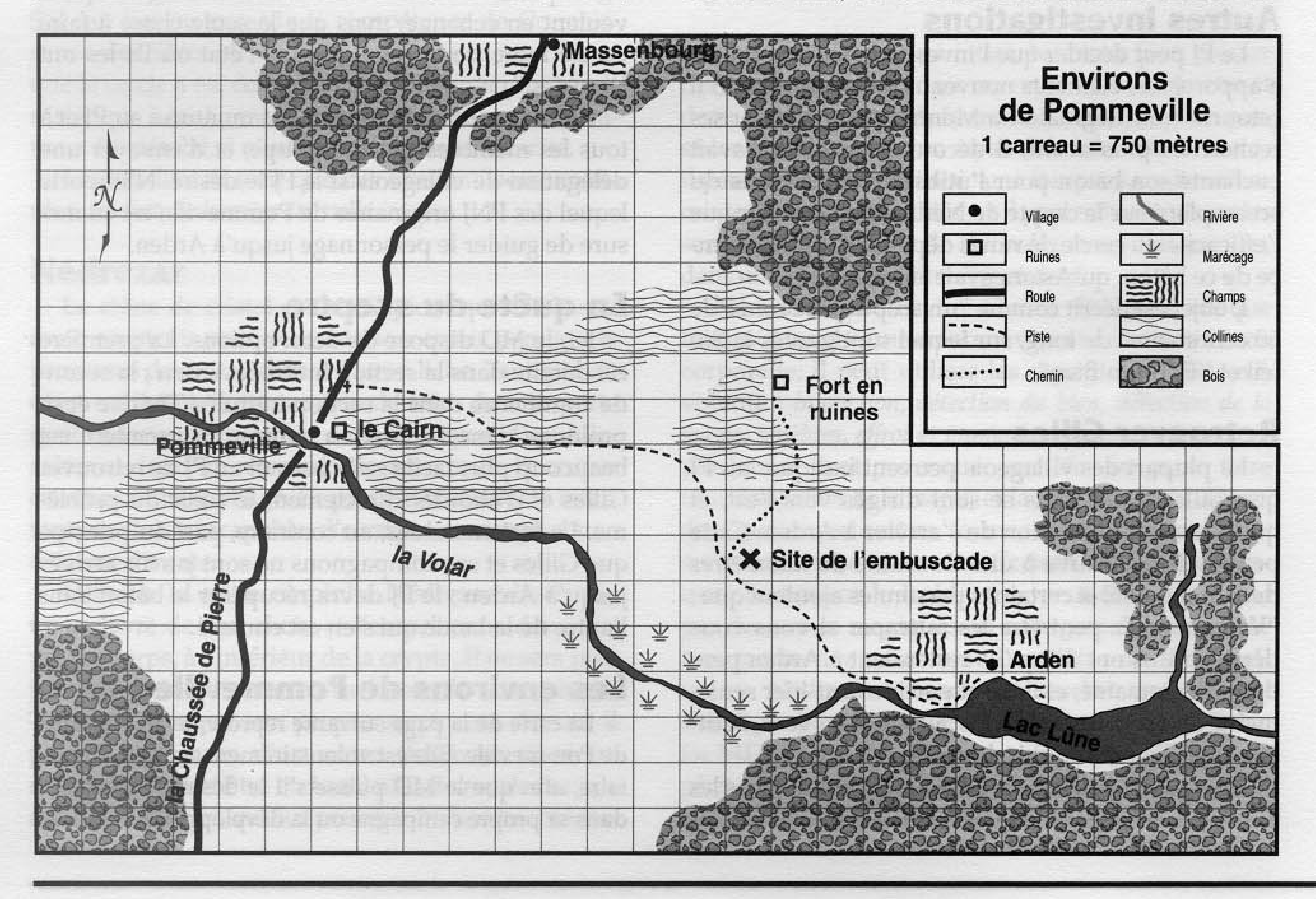
Pour jouer le voyage jusqu'à Arden, le MD peut utiliser les règles de déplacement par voie de terre (page 142 du *GdM*), ou simplement passer rapidement dessus étant donné sa brièveté. Le PJ ne devrait pas mettre plus d'une demi-journée de cheval pour arriver jusqu'à Arden. Lorsqu'il entre dans la ville, lisez-lui le texte suivant :

> Tu trouves Gilles installé dans une auberge, "Aux Armes de la Volar". Lui et ses amis sont en train de préparer une nouvelle expédition sur un coin de table. Tes compagnons le reconnaissent immédiatement, et tu t'approches prudemment.
>
> Gilles est un jeune érudit enthousiaste ; il porte des lunettes et son visage est rasé de près. Un guerrier nain, une séduisante barde humaine et un mage demi-elfe maussade composent le reste de son groupe. Le prêtre relève la tête au moment où tu t'approches. "Oui ? Que puis-je faire pour vous ?"

Une fois que le PJ lui a expliqué la situation, Gilles tient un conciliabule avec ses compagnons. Le nain est d'avis de garder le bâton, dont la valeur est visiblement très grande. La jeune femme, au contraire, souhaite le rendre immédiatement. Gilles et le mage semblent hésiter. En tant qu'artefact datant de l'époque de l'Évêque, le bâton a effectivement une certaine valeur historique.

> "Nous nous sommes donné beaucoup de mal pour récupérer le Sceptre d'Astara, dit le jeune prêtre. Je ne suis pas entièrement convaincu que nous soyons responsables des problèmes actuels de Pommeville. Mais nous sommes prêts à échanger cet objet contre un autre de valeur équivalente."

Le PJ est libre de conclure tout marché qui lui semble approprié. Il peut par exemple proposer quelques objets magiques mineurs lui appartenant en propre, une forte somme d'or provenant du trésor de la ville, ou encore s'offrir à rendre un service



donné à Gilles et ses amis. Le MD ne doit pas hésiter à improviser une session de marchandage particulièrement ardue.

Thérise

Dans le second scénario, Gilles et ses amis ne sont jamais arrivés jusqu'à Arden : en chemin, ils sont tombés dans l'embuscade d'une lamie et ses suppôts. Le PJ va donc devoir arracher le bâton des mains de ce monstre.

> Tu as parcouru environ sept kilomètres depuis la sortie de Pommeville, en suivant une piste peu usitée parallèle au cours de la Volar. Il te reste encore une heure de route jusqu'à Arden. Le chemin franchit une petite butte et descend ensuite dans un vallon herbeux. Au moment où tu passes devant un bosquet qui borde la route, tu entends un gémissement et tu vois bouger quelque chose dans les buissons.

L'un des membres du groupe de Gilles, Thérise, gît dans les buissons sur le bord de la route. Elle est gravement blessée et n'a rien mangé depuis quatre jours. Elle est en très mauvais état, et si le PJ ne l'aide pas elle mourra certainement.

Une fois que le PJ a pris soin de Thérise (grâce à un sort de *soin des blessures légères* ou en utilisant sa compétence de Premiers Secours, et en lui donnant un peu à manger et à boire), elle retrouve suffisamment ses esprits pour répondre à ses questions et le remercier de lui avoir sauvé la vie.

> La jeune femme est vêtue de confortables vêtements d'équitation, ainsi que d'un pourpoint de cuir souple et d'une cape rouge. Elle est très jolie ; parmi ses possessions tu trouves une épée courte, une dague et une flûte. Une fois que tu as pansé ses blessures, elle commence à reprendre ses esprits.
>
> "Merci de m'avoir secourue, murmure-t-elle. Je crois que je n'aurais pas tenu beaucoup plus longtemps. Mon nom est Thérise, et je suis ménestrel errant. Mes compagnons et moi-même avons été attaqués par une horrible créature et ses suivants. Je pense que les autres ont été tués ou capturés ; j'ai réussi à m'échapper en jetant un sort, mais j'étais déjà blessée."

Thérise n'a aucune raison de cacher quoi que ce soit au PJ. Si celui-ci la questionne au sujet des ruines, elle avoue les avoir explorées en compagnie de Gilles et de ses autres amis, et y avoir trouvé une sorte de sceptre magique auquel Gilles s'intéressait énormément. Le jeune prêtre portait le bâton dans son sac lorsque la bataille a éclaté.

Thérise demande au PJ de l'aider à secourir ses compagnons. Elle ne sait pas s'ils sont encore en vie ou non, mais elle a vu les bandits et le monstre qui leur tenait lieu de chef ("une bête horrible qui parlait avec une voix de femme") les emmener dans la direction du nord-ouest. Elle pense qu'ils se dirigeaient vers l'antre du monstre.

Si le PJ se lance à la poursuite des assaillants, rendez-vous au **Fort en ruines**.

Thérise la barde (B4) : Humaine ; CA 4 (*armure de cuir +1*, Dex) ; VD 12 ; pv 15 (2) ; #AT 1 ; Dég 1d6 +1 (*épée courte +1*) ; For 11, Dex 17, Con 9, Int 13, Sag 10, Cha 16 ; AL NB ; TAC0 19 (18).

Compétences martiales : Épée courte, dague, fronde.
Compétences diverses : Histoire Locale 16, Lecture/Écriture 14, Instrument de Musique 16, Déguisement 15, Funambulisme 17, Équitation 13.
Sorts : *Sommeil, charme-personnes, invisibilité.*
Talents de barde : Grimper 80%, détecter des bruits 35%, vol à la tire 40%, lire des langues inconnues 15%, influencer les réactions, inspirer des alliés.

Équipement : *Armure de cuir +1, épée courte +1*, fronde, deux dagues, vêtements d'équitation, bottes, cape, bourse contenant des composantes de sorts, outre.

Thérise est membre de la Compagnie de l'Épée d'Argent, le groupe d'aventuriers de Gilles. Elle éprouve beaucoup de reconnaissance à l'égard de ses sauveteurs, à moins que ceux-ci ne la traitent vraiment mal. Elle souhaite accompagner le PJ, mais ne participera à aucun combat tant qu'elle ne sera pas en meilleure santé.

Si le PJ est visiblement en colère après Gilles parce que le jeune prêtre a emporté le bâton, Thérise ne dit rien, pensant que la première des priorités est de

tirer ses amis d'affaire. Elle espère pouvoir arranger une discussion raisonnable concernant le sort de l'objet une fois qu'ils seront en sécurité.

Le fort en ruines

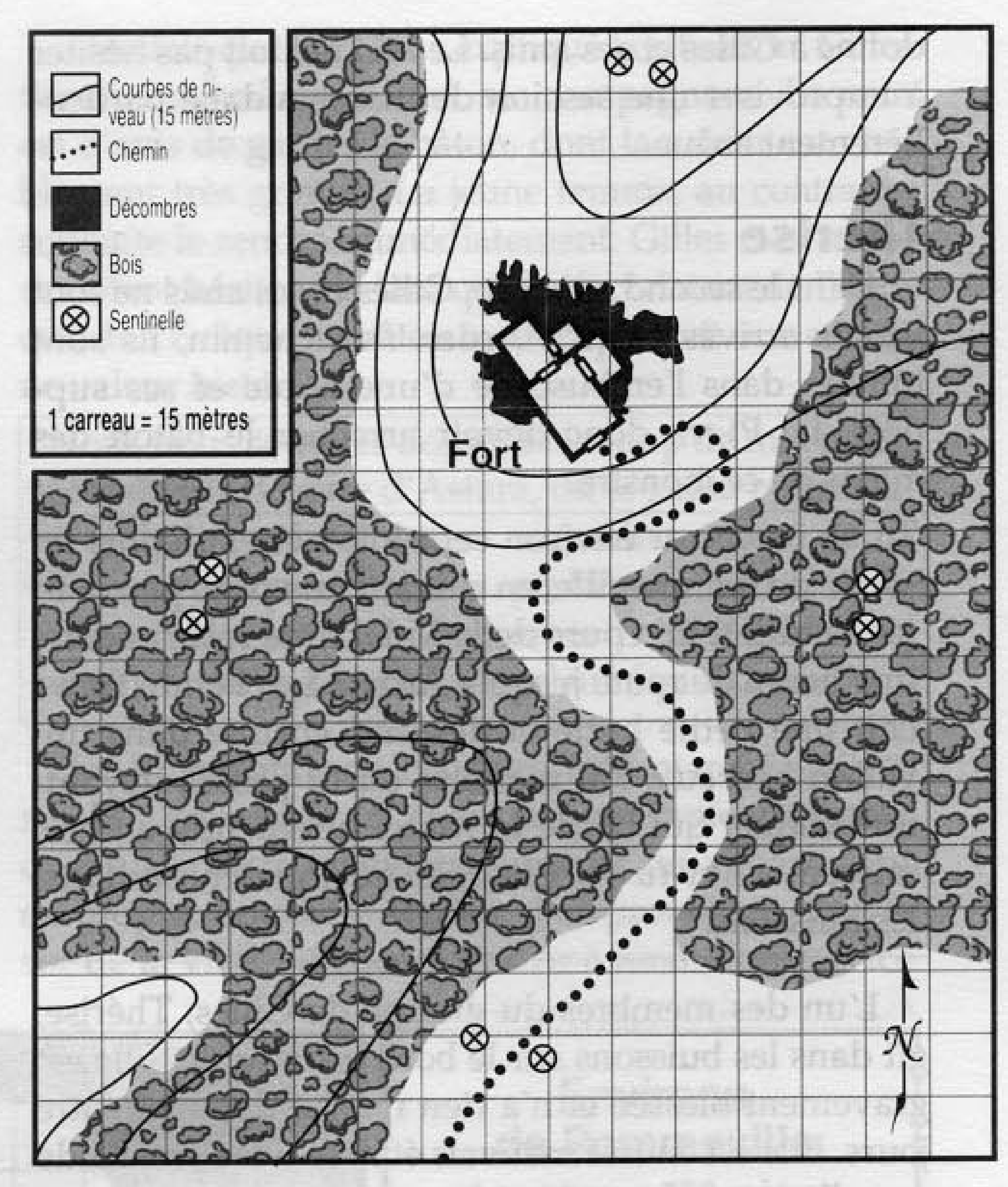
Gilles, Thérise et leurs amis ont été attaqués par une lamie nommée Camille, qui chasse les voyageurs et les villageois imprudents. Camille est très intelligente, et se force à restreindre son appétit pour ne pas trop attirer l'attention. Au cours des dernières années, de nombreux voyageurs ont disparu à proximité de son antre ; mais personne ne les a jamais recherchés.

Camille vit dans les ruines d'un fort qui appartenait autrefois à un magicien. Elle est venue s'installer à côté de Pommeville après avoir été chassée de son repaire précédent par un groupe d'aventuriers. Elle est encore furieuse d'avoir dû abandonner son antre, et garde toujours à proximité quelques hommes de main charmés ou dont elle a absorbé toute la sagesse, afin de l'aider à se défendre ou à tromper les intrus.

> Un examen rapide de l'endroit où Thérise et ses compagnons sont tombés dans l'embuscade révèle une piste menant vers le nord. D'après toi, les attaquants étaient plusieurs hommes. Tu trouves également les traces d'un énorme cerf mêlées aux empreintes des bandits.
>
> Tu suis la piste pendant environ trois kilomètres ; elle traverse une rangée de collines basses et boisées. Au moment où le soir commence à tomber, tu aperçois les ruines couvertes de mousse d'une vieille tour perchée à flanc de colline. Pour ce que tu peux en voir, elle a l'air abandonnée.

Reportez-vous à la carte ci-contre, qui représente les environs de l'antre de la lamie. Camille pense que quelqu'un a échappé à son embuscade, et elle a pris des précautions : elle a ordonné à la plupart de ses suivants de faire le guet aux endroits marqués d'un "x" sur la carte.

Lorsque les héros passent à moins de 60 mètres (4 carreaux) d'une sentinelle, ils peuvent faire une rencontre (jet de surprise normal). S'ils se montrent extrêmement prudents (s'ils envoient un rôdeur ou un voleur en éclaireur, s'ils ne font pas de lumière, s'ils agissent sous l'effet d'un sort de *silence*, etc.), le MD devra attribuer aux sentinelles une petite pénalité sur leur jet



de surprise (ou donner un bonus aux héros sur le leur). Si le PJ est surpris par une sentinelle, celle-ci évite la confrontation et retourne au fort afin de prévenir Camille et les autres. Dans ce cas, lorsque le PJ explorera les ruines, utilisez la rencontre intitulée **Camille non surprise**. Si le PJ ne surprend pas la sentinelle, celle-ci essaie de s'échapper pour aller prévenir Camille. Utilisez les règles de rencontre et de combat normales pour déterminer si la sentinelle parvient à s'enfuir.

Si le PJ réussit à éliminer la sentinelle avant que celle-ci n'ait pu prévenir la lamie, utilisez la rencontre intitulée **Camille surprise**.

Sentinelles (8) : Bandits de niveau 0 ; CA 6 (armure de cuir clouté, bouclier) ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (arbalète) ou 1d6 (épée courte) ; TA M ; AL variable (la plupart sont charmés) ; PX 20 chacun.

Camille non surprise

Si la lamie a été prévenue de l'arrivée du PJ et de ses amis, elle peut être une adversaire très dangereu-

se. Elle a envoyé la sentinelle qui l'avait avertie transmettre le message à toutes les autres, et les faire revenir au donjon. Ses suivants mettront 11-20 (1d10 +10) rounds avant d'y parvenir ; une fois là, ils attaqueront les intrus à vue.

À l'intérieur de son antre, Camille s'est préparée en utilisant ses pouvoirs d'illusion pour prendre la forme d'une jeune fille innocente, ligotée et bâillonnée. Elle dispose de deux gardes dans son antre — le nain Therek, l'un des compagnons de Gilles, et le jeune prêtre lui-même. Elle a réduit la Sagesse de Therek à 2, charmé Gilles, et malheureusement dévoré le mage. Les deux survivants exécutent volontairement ses ordres.

Lorsque le PJ arrive, Gilles et Therek lui disent qu'ils viennent juste de mettre les bandits en fuite, et qu'ils étaient sur le point de libérer la jeune fille. Ils s'efforcent de gagner du temps en attendant les renforts. Un personnage doté d'un certain sens de l'observation, et réussissant un jet d'Intelligence, peut remarquer qu'ils ne cessent de jeter des coups d'œil à Camille pour savoir comment répondre aux questions difficiles. Si Thérise accompagne le PJ, elle le remarque automatiquement.

Lorsque les sentinelles reviennent, Camille ordonne à Gilles et à Therek d'attaquer. Elle utilise ses propres pouvoirs de charme et de suggestion pour semer la pagaille en évitant le combat physique.

Camille surprise

Si la lamie n'est pas prévenue de l'arrivée du PJ, elle n'a pas le temps de préparer une embuscade. Faites-lui faire un jet de surprise normal lorsque le PJ pénètre dans le hall en ruines. Ce dernier la surprend dans sa forme naturelle (mi-biche, mi-femme), et peut apercevoir les visages hébétés de Gilles et de Therek.

Camille ordonne au prêtre et au nain de passer à l'attaque, pendant qu'elle-même s'efforce de semer la confusion dans les rangs des héros en utilisant au mieux ses pouvoirs de charme, de suggestion et d'illusion. La lamie se moque complètement de ses suivants et les force à combattre jusqu'à la mort. Toutefois, un sort de *dissipation de la magie* ou un contre-charme peut ramener certains des personnages du bon côté de la barrière au cours de la bataille.

Camille : Lamie ; CA 3 ; VD 24 ; DV 9 ; pv 44 ; TAC0 12 ; #AT 1 ; Dég 1d' (ou selon l'arme) ; AS absorption de sagesse ; TA M ; AL CM ; PX 3 000.

Sorts : *Charme-personnes, image miroir, suggestion, illusion* (une fois par jour).

Gilles (P3) : Humain ; CA 5 (cotte de mailles) ; VD 12 ; pv 12 (8) ; #AT 1 ; Dég 1d6 +1 (masse) ; For 8, Dex 12, Con 15, Int 14, Sag 16, Cha 12 ; AL NB ; TAC0 20.

Sorts : *Bénédiction, soin des blessures légères, enchevêtrement, lumière, aide, détection des pièges, immobilisation des personnes.*

Therek (G2) : Nain ; CA 3 (armure de plates) ; VD 6 ; pv 19 (16) ; #AT 1 ; Dég 1d8 +3 (hache de bataille, For) ; For 18/23, Dex 7, Con 16, Int 10, Sag 2, Cha 10 ; AL LN ; TAC0 19 (18).

Si le PJ trouve un moyen d'approcher Camille paisiblement, et qu'il lui propose de négocier, la lamie est prête à l'écouter. Toutefois, elle n'a pas la moindre intention de laisser la vie à quiconque connaît l'emplacement de son repaire. Elle peut feindre de conclure un accord, ou même accepter d'accompagner le PJ — en prévoyant de se retourner contre lui lorsque bon lui semblera. En appeler à ses sentiments pour obtenir le Sceptre d'Astara ne servirait à rien — la lamie se moque complètement de ce qui peut bien arriver aux villageois, elle veut juste savoir jusqu'où le PJ est prêt à aller pour récupérer le bâton.

Camille dissimule son trésor dans une pile de gravats située derrière son antre. Au fil des ans, elle y a accumulé 2.800 pa, 910 po, un *bouclier +2*, une *épée longue +1*, une *potion de grands soins*, une *cape de déplacement*, un parchemin comportant les sorts de *détection des charmes, dissipation de la magie* et *soin des blessures graves*, plus le Sceptre d'Astara qu'elle a pris a Gilles après l'avoir charmé. Son trésor est enfermé dans quatre coffres de bois, dont elle porte la clé attachée à une chaîne autour de son cou.

Une fois qu'il a récupéré le bâton, le PJ n'a plus qu'à retourner à la crypte de Nédrezar pour y restaurer le sceau d'Astara. Mais le grand prêtre a eu le temps de se préparer à son retour…

Chapitre quatre : Conclusion

Après sa première attaque sur Pommeville, Nédrezar n'a pas connu beaucoup de succès dans ses tentatives de capture des villageois — la plupart se sont réfugiés auprès de leur famille, ou ont fortifié leur maison. Toutefois, il a réussi à en tuer quelques-uns et à les transformer en serviteurs morts-vivants.

Lorsque le PJ redescend dans la crypte, utilisez la carte figurant au dos de la couverture et la description des ruines fournies au chapitre deux. Certains endroits ont été modifiés depuis sa dernière visite, ainsi que décrit ci-dessous :

1. Le hall inférieur. C'est ici que Nédrezar a concentré toutes ses défenses. Huit squelettes et quatre zombis juju se tiennent prêts à attaquer tous les intrus. Ils sautent sur quiconque descend les escaliers — à l'exception de deux des zombis qui se perchent sur les marches d'en face afin de larder les arrivants de flèches.

Squelettes (8) : CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 4 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; TA M ; AL N ; PX 65 chacun.

Zombis juju (4) : CA 6 ; VD 9 ; DV 3 +12, pv 25 chacun ; TAC0 15 ; #AT 1 ; Dég 3d4 (ou 2d6) ; DS blessés seulement par des armes magiques, types C et P font la moitié des dégâts, immunité aux sorts ; TA M ; AL NM ; PX 975 chacun.

4. La crypte inférieure. Le heaume maintenant les portes ouvertes a été enlevé, et Nédrezar a installé sur l'entrée principale comme sur la porte secrète un *glyphe de protection* qui provoque une cécité et inflige 10 points de dégâts par acide si la victime rate un jet de sauvegarde contre les sorts.

5. La crypte supérieure. Si les squelettes placés à cet endroit ont été détruits, Nédrezar les a remplacés par 12 autres ne possédant pas de hauberts de mailles.

7. Le poste de garde. Si les zombis monstres qui montaient la garde ont été détruits, ils ont été remplacés par 6 zombis normaux.

Zombis (6) : CA 8 ; VD 6 ; DV 2 ; pv 10 chacun ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; TA M ; AL N ; PX 65.

9. Les cachots. Si le PJ n'a pas secouru Marcel lors de sa visite précédente, le pauvre homme est mort et fait maintenant partie des zombis juju de la salle 1.

10. La chambre noire. Deux zombis juju montent la garde ici et attaquent tous les intrus. La porte menant à la salle 13 est protégée par un glyphe semblable à ceux de la salle 4.

13. La tombe de Nédrezar. Si le PJ a détruit le crâne de cristal lors de sa visite précédente, Nédrezar se trouve ici, dans sa forme corporelle. Sinon, il occupe le corps d'un zombi sous sa forme de nécrophage. Six autres zombis montent la garde autour de lui. Si le PJ arrive jusque là, Nédrezar réalise qu'il est acculé, et fait tout ce qui est en son pouvoir pour l'empêcher de remettre le bâton en place.

Lorsque le PJ s'approche du cercle de runes qui entoure la tombe de Nédrezar, le Sceptre d'Astara commence à émettre une douce lueur bleutée. Si le PJ le replace dans sa cavité, les runes dégagent une vive lumière, et le sceau se reforme enfin. Avec un hurlement d'agonie, Nédrezar tombe en poussière. Une fois le mal qui les animait dissipé, les zombis s'effondrent sur le sol.

Conclusion

Ainsi se termine *l'Épreuve du clerc*. Le PJ a dû se surpasser pour vaincre tant de dangers, et il semble approprié de lui accorder un bonus de 1.000 ou 1.500 points d'expérience en plus de ceux obtenus pour avoir vaincu ses adversaires.

Et si le PJ est mort en tentant de sauver Pommeville ? Pourquoi ne pas amener sur place le reste de son groupe d'aventuriers, et laisser ces derniers régler définitivement son compte à Nédrezar ? Le joueur peut également continuer le scénario en incarnant l'un des nombreux PNJ alliés.

Une fois que le PJ a détruit ou emprisonné Nédrezar, les habitants de Pommeville lui montrent leur reconnaissance en lui offrant une belle récompense pour les avoir aidés. Si le MD souhaite utiliser Pommeville comme base de départ d'une campagne, le PJ peut donner à Montrel l'occasion de prendre sa retraite et faire de la Chapelle de la Réflexion sa propre paroisse.



Aventure de jeu officielle




L'Épreuve du clerc

de L. Richard Baker III

Pommeville est une paisible petite bourgade, qui semble l'endroit rêvé pour passer la nuit — du moins jusqu'à ce que les morts sortent de leurs tombes et commencent à terroriser la population ! Un mal très ancien menace de submerger les bonnes âmes de Pommeville, à moins que quelqu'un ne trouve un moyen de rendre le repos aux cadavres ambulants. Un personnage-joueur clerc seul devra faire preuve d'astuce, de courage et de foi pour résoudre le mystère et sauver Pommeville des zombis qui la menacent !

L'Épreuve du clerc est un scénario en TÊTE-À-TÊTE™ pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, conçu pour un MAÎTRE DE DONJON™ et un joueur — parfait pour un groupe de personnages de taille réduite, lorsqu'il est impossible de rassembler la totalité d'un groupe, ou lorsqu'un joueur veut faire acquérir à son personnage prêtre un petit supplément d'expérience.

TSR, Inc.
201 Sheridan
Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

